2005 15

电软视点 分久未必合！新一代光盘规格大战谁主沉浮！

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

暑假游戏热潮第一波！彻底攻略！

源氏GENJI
最速！第一时间彻底华丽大攻略！

松鼠库克 战斗重生
任务线路完爆详解！

高级战争DS
掌机最高战略游戏完美攻略研究！

龙士传说 无限
全地图全资料扫荡式攻略！

骑龙者2 封印之红 背德之黑
超细全剧情感泪攻略！

COVER STAR！紧急特报！

「暗影刺猬」大战超音鼠

关注游戏第一轮冲击！
胜利十一人9 完整速报！





1 赠品 死神&阴阳大战记 异型鼠标垫 随机获取任意一款



2 赠品



3 赠品

旺达与巨像最新强力视觉冲击

灵魂能力3
解剖角色创造系统

荣誉勋章欧陆强袭
纪念第二次世界大战胜利60周年
第三次超级机器人大战α

独家分析！特别策划！

日落的顽结
东瀛玩市崩溃边缘的最后警醒

三个月的狂欢
暑期不能错过的游戏大总烩！！

十款超大作独家热放！

PSP「夏之祭」新作总力特辑！
天地之门/幻侠乔伊/KARAKUI/火焰气息3/洛克人DASH/F1 2005
太鼓达人/机动战士高达·基连的野望/怪物猎人P/天诛 忍大全

电子游戏综合情报志
总162期 定价：9.80元
ISSN 1006-5032
15 >
9 771006 503000


MOBILE SUIT GUNDAM SEED FESTIVAL
~LINK在这个时代中~
全长两个多小时的现场晚会
完整收录主角声优、西川贵教、玉置成实、中岛美嘉、南里侑香、尾浦由记等巨星
如此珍贵影像，还不赶紧先睹为快！
拉克丝形象发夹、阿斯兰FAITH徽章，特制纪念收藏匣
精心打造，璀璨绚目，如此豪华赠品，还不赶紧收入怀中！
拉克丝
形象发夹
阿斯兰
FAITH 徽章
金属收纳盒
独有 LOGO
声优艺人
精美写真
机动战士高达SEED嘉年华
多重好礼，惊喜不断——
『机动战士高达SEED嘉年华』
你绝对值得拥有！
机动战士高达
SEED
嘉年华
MOBILE SUIT GUNDAM SEED FESTIVAL
双VCD+豪华赠品
动感新势力
前所未有典藏套装
仅售28元！
MOBILESUIT GUNDAM SEED FESTIVAL
机动战士高达SEED嘉年华
MOBILE SUIT GUNDAM SEED FESTIVAL
7月10日发售
尾浦由记
西川贵教
玉置成实
中岛美嘉
南里侑香
石田彰
田中理惠
保志总一朗
邮购时请注明"动新SEED嘉年华" 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取


洛奇
mabinogi
WWW.LUOQI.COM.CN
暑期推荐网游
第五代·绿色卡通网游巨作
6月28日倾情公测
免费体验田园梦幻生活
缤纷洛奇
盛夏同乐
全面公测
NEXON
WWW.LUOQI.COM.CN
Copyright © 2005 NEXON Corporation. All rights reserved.

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

Vol.162 2005 / 15

半月刊 每月1日 / 15日出版
创刊时间：1994年 定价：9.8元

主办单位：中国科协工程学会联合会
社　　长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来 杨帆
联系地址：北京 61-66信箱
邮政编码：100061
编辑电话：010-64472729-412
电子邮件：vgame@public.bta.net.cn
传　　真：010-64472184
邮购电话：010-64472177 64472180
广告部电话：010-64472920
广告联系人：佟晨
广告部电邮：vgame@public.bta.net.cn
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
印　　厂：北京乾沣印刷有限公司
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告许可证：京西工商广字0055号
常年法律顾问：刘岩　北京康达律师事务所

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现,则根据相关法律追究相关人员责任。

■ 凡向本刊投稿，不得一搞多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责,对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿,本刊概不承担任何连带责任。

■ 本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问,对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题，请联系本刊发行部进行调换，电话见上。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称视点射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

编辑手札

攻略一家言

这一期《松鼠库克》攻略由本人负责，而众所周知此游戏风格极度恶搞，其中的对白颇为搞笑，于是兴致勃勃地打算写一份剧情攻略。埋头写了一天，把台词逐字逐句地翻译出来，还加上自己的一些发挥。写得固然是津津有味，相信读者们也会比较满意。可是写完了前三章用Word一算字数——八千六。整个游戏共有十章，照这个写法的话，六页是无论如何放不下的。苦笑一声，删掉重写，老老实实写流程罢。

其实在当编辑之前就已经给一些游戏杂志写了为数不少的攻略，到了电软之后基本上还是每期做一篇。尽管还要做其他一些栏目，但是花费时间和精力最多的无疑还是攻略部分。按理说，既然写了这么多攻略，在控制字数方面也应该有一点经验，不应该出现上面所说那样的问题。不过有些时候终究还是过于理想化，兴致一来就有点“收不住手”了。前几期写《战神》，游戏确实不错，自然也希望自己写出来的东西能够配得上它的品质。为了让读者能够体味到游戏中的气氛，动笔之前先翻出来《荷马史诗》复习了俩小时，然后尝试着将那些句式和修辞也运用到自己的文字之中——也许您要觉得我有点小题大做，不过以我的观点，自己写的东西就象是自己的宝贝一样，是一定要认真对待的。当然了，理想是好的，但一是自己的功底毕竟有限，只能照猫画虎；二是篇幅所限，最后还是只能删减了很多内容，费心收集的那些希腊众神的传说、典故也都没用上。所以最后的效果如何，还是只能由读者来评判了。

上面讲了这么些,其实是想说明一个意思：撰稿人也好,编辑也好,同时也还是一个玩家，就自然有自己的好恶。碰上喜欢的游戏，恨不得从剧情到流程、从技巧到战术、从隐藏要素到各部细节,都能一网打尽，一本杂志拿100页出来做这一篇才好；但若是对游戏没什么感情，写起攻略来当然也缺乏干劲。不过工作毕竟是工作，就得拿工作的态度去对待，再怎么不喜欢的游戏也得耐心写下去（当然了，还是得看个人的能力——让我写FF、DQ的话，杀了我也是写不出来的）。其实“逼着自己玩不喜欢的游戏”也未必是一件坏事,有些游戏一开始可能很差劲,但是咬着牙玩下去却有可能渐入佳境；还有些游戏根本没什么名气，但一试之下却创意十足,算得上是小小的惊喜。所以说，写攻略是一件苦差,却也是一件乐事。至于小编们每日的工作,就是“苦中作乐”了，呵呵。

严复先生说译文的标准是“信达雅”，其实何止译文，不管写什么文章都可以用这三个字作为准则。翻译工作中的“信”是指忠于原文，而放在攻略里的话就应该是指精确、可信的意思。至于语句通达、用词高雅，那当然就是更高层次的目标了。我们所做的努力，无非就是让所有的读者都能从攻略中得到帮助。当然，也要提醒您一句：攻略只能起到辅助的作用，从头到尾对照着攻略玩游戏的话就失去了探索的乐趣。等到您真的无计可施的时候，再来翻翻我们的攻略，并且得以顺利地解决问题，那我们就已经很满足了。

蒹葭苍苍，白露为霜。所谓伊人，在水一方。溯洄从之，道阻且长。溯游从之，宛在水中央。

——《诗经·秦风·蒹葭》

□文/荇菜



彩火

■参加发布会有点意思，媒体大家的习惯就是拿到该拿的东西就走，所以主办方一定要事先声明，这次活动要有抽奖哦！没准你就能白得一部手机……尽管这样，还是好多人都不睬你……可我咋就永远不能幸运一次呢？

■告诉大家一个坏消息，大象的球技每况愈下。（这算个屁坏消息！）跟美编头头夜战了三场，虽然第一局8比1狂胜，第二局就被他银球喷死。第三局又血拼银球--多谢阿德里亚诺帮我捞回点面子。

■俗话说人上一百形形色色，即使是你身边最亲近的人，也可能突然变得让你不认识--比如说我哥们家的大黄，昨天突然对我狂吠，不让我进门了。

■电击收藏挺痛快的，也挺痛苦的，爱惯了我们恐怕也会恨深了我们。要让您不满意，尽管说话，但是千万不要对我们灰心丧气。片刻的修整也是为了更深的提高哦。

■喷子是什么？不是猎枪，是人的嘴。电软里最能喷的是谁？笔头上不好说，嘴上么--最近窃认为是无无，对机战里人形们狂喉翻译出来的话往往就是：看我现在要打你X的……

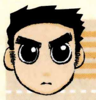


月亮

■晚上抽时间，把罗苹·荷布的《刺客正传》拜读了一下，然后无可就药的成为了她的忠实书迷，目前刚刚看完第一部《刺客学徒》和第二部《皇家刺客》的上半册，比起莫莉来个人更喜欢勇敢与聪慧兼具的珂翠肯王妃，骏骑万岁！惟真万岁！让帝尊去死吧！下一步准备对《九州》系列动手，那可是今何在与江南啊！

■最近芙蓉姐姐和红衣教主大流行，我们这里自然也不能幸免，行走于编辑部中，经常能听见不知从谁的喇叭里传来“故乡……故乡”的豪放歌声。偶尔还能看见某位编辑GG呆坐在窗前两眼出神的凝视着远方，嘴里还喃喃低语“芙蓉姐姐……”。这时候我只想说，谁能给我把刀……

■ 我们的商城推出了一系列的新T恤,原准备下手却苦于没有适合我穿的号,5555为什么啊,人家想要生化的啊！

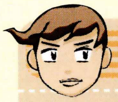


北斗

■神作第3次α即将发售，最近北斗已将MP3里的歌全部换成了机战历代主题曲、各专辑中的经典音乐以及各届演唱会上的“热血狼嚎”。最让北斗遗憾的一点就是本作中无法再次听到那句让人热血沸腾的台词“いくぞ!!流派！东方不败の名のもとに！！俺のこの掌が真っ赤に燃える！胜利を掴めと轰叫ぶ！ばぁぁぁくねつ！ゴットフィンガ－！！石破、天惊けぇぇぇん！！”

■最近北京连着一个星期38度以上的持续高温将大家折磨的奄奄一息。北斗一个不慎还中了个热伤风，接着又在运动时拉伤腹肌，直接导致数天内直立行走不能，果真是福无双至、祸不单行。

■这段时间每晚必抽空去家里附近的护城河边散步，终于深刻体会到罗曼·罗兰大师“生活中不是缺少美，而是缺少发现”这句名言的真谛。



小沛

■某日，唯夜在看读者给闯家的来信时发现了这么一句话“小沛是不是编辑部里年龄最大的？”。我冤呐！于是决定在这里澄清一下。我是去年这个时候刚从大学毕业的，上学时没有留过级，与一般大学生年龄一样。所以我在编辑部里也算是小字辈了,而比我小的也只有无无。我实在想不通，为什么自己会留给人们年龄大的印象呢？难道我的脸真有那么沧桑吗？

■小沛主持的米花通信好像有不少读者都比较满意，而且也有读者给小沛投来了自己的好点子，小沛首先要感谢这些热心的读者。不过由于米花通信是一个内容简短而立意新颖的栏目,所以读者要是想给米花投稿的话，最好有一套完整的创意,字数也要在2000左右。欢迎大家的参与，小沛再次致谢支持米花的所有热心读者！

■最后说一句，经过上次飞月的魔鬼式催稿事件，小沛这次的手札是第一个交的，在这里自我表扬一次！

CONTENTS

特别策划 东瀛玩市崩溃边缘的最后警醒
日落的顽结 40

电软视点 索尼与东芝的割据对峙
分久未必合！新光盘规格谁主沉浮！ 9

新闻聚焦 比尔·盖茨全力支持HD-DVD阵营 4

特别报道 PSP「夏之祭」新作总力特辑 19

重头攻略 源氏 56

重头攻略 骑龙者2 封印之红 背德之黑 60

特别策划 佳作云集暑期档，强势袭击你的每一分钟的阵地！
三个月的狂欢 44

编辑手札：攻略一家言 —— 2
游戏新闻眼 —— 4
国内游戏新闻报道 —— 8
中国电玩榜 —— 10

无双报道
暗影刺猬 —— 12
必杀里稼业 —— 14
幻水畅想曲 —— 15
灵魂能力3 —— 16
胜利十一人9 —— 18
天地之门 —— 20
怪物猎人P —— 21
幻侠乔伊 格斗圣宴 —— 22
火焰气息3 —— 23
机动战士高达 基连的野望 吉恩的系谱 —— 24
洛克人DASH 1+2 —— 25
遥控机器人 —— 26
F1 2005 —— 27
天诛 忍大全 —— 28
太鼓达人 便携版 —— 29

编辑点评 —— 30

铁板烧
横行霸道 圣安德列斯 —— 33
F1 2005 —— 34
毁灭全人类 —— 35

最新作游戏情报 —— 36
人生活剧 —— 48
角色：灰狐～隐秘之岚 —— 49
久多良木健的PS革命（六） —— 50
米花通信 —— 51
RPG幻想事典 —— 52
电软剧场 —— 54
攻略：龙士传说 无限 —— 72
攻略：松鼠库克 战斗重生 —— 78
攻略：高级战争DS —— 84
秘技天地 —— 95
霸王塾 —— 96
闯关族的家 —— 98
龙哥热线 —— 103
三栖人 —— 106
大墙画廊 —— 107
GAMEBAR —— 108
最新日本游戏发售表 —— 110

电击收藏 我们希望为全国玩家带去欢乐

开篇企划 旺达与巨像 —— 2'12
特别企划 第三次机器人大战α —— 20'30
前瞻情报 斯巴达 顶级武士 —— 4'57
特别企划 第二次世界大战胜利 60周年 欧陆强袭 —— 6'30
特别策划 次时代图形之争 —— 9'31
重作讲座 灵魂能力3 角色创造系统 —— 6'02
零～刺青之声 —— 3'55
最新作游戏情报 —— 5'00
（马里奥劲舞革命、马里奥棒球、战国BASARA、古惑狼赛车） —— 5'13

聘 《电软》&《掌机迷》&《电击收藏》

今夏起，《电软》&《掌机迷》将扩充编辑团队，欢迎各路高手精英加入我们的大家庭，只要你热爱电子游戏，并将游戏视为自己人生的最大爱好，欢迎你来应聘这份充满挑战性的工作。

加入《电软》、《掌机迷》的必要达成条件：

1、精通日语(达日语一级者优先)；2、能够独立完成游戏并制作攻略(熬夜技能也很重要喔)；3、熟悉电子游戏(或掌机游戏)，了解相关历史(有某一方面的特长更好)；4、文笔流畅，思维活跃(擅长写长篇文章大欢迎)。

（有其他强项或能力者，请在应聘简历中注明。）

《电击收藏》要求：

喜爱视频制作，熟悉AE或相关视频音频处理软件者（可提供作品者优先）。

如果你希望来到这里与我们一起奋斗，同时也满足上列条件，请将你的个人简历(请尽量详细，并详细说明自己在游戏方面所擅长的领域)以及相关作品(能够展示你在游戏方面水平的文章)发至以下地址：

地址：北京安外邮局75号信箱　电软招聘部
邮编：100011
Email：yp@vgame.cn
应聘咨询电话：010-64472187



封面主题：暗影刺猬

GAME INDEX

PS2
暗影刺猬 12
必杀里稼业 14
幻水畅想曲 15
灵魂能力3 16
胜利十一人9 18
F1 2005 34
毁灭全人类 35
美国大学生橄榄球联盟2006 36
FLATOUT 36
第三次超级机器人大战α 37
战国BASARA 39
钢之炼金术师3 39
源氏 56
骑龙者2 封印之红 背德之黑 60
龙士传说 无限 72

XBOX
暗影刺猬 12
横行霸道 圣安德列斯 33
毁灭全人类 35
古惑狼赛车 37
松鼠库克 战斗重生 78

GC
暗影刺猬 12
牧场物语 新美丽人生 36
劲舞革命 马里奥混合版 37
马里奥棒球 38

NDS
游戏王 梦魔诗人 38
高级战争DS 84

PSP
天地之门 .... 20、38
怪物猎人P 21
幻侠乔伊 格斗圣宴 22
火焰气息3 23
基连的野望 吉昂的系谱 24
洛克人DASH 1+2 25
遥控机器人 26
F1 2005 27
天诛 忍大全 28
太鼓达人 便携版 29

GBA
死神 被染红的尸魂界 39

特报 SCOOP 秋叶原举办HD-DVD展示会，东芝获得微软助阵

本刊日本专讯　主导DVD与HD-DVD规格制定的标准组织“DVD 论坛(DVD Forum)”，于6月27日在日本东京的秋叶原会议厅举办了针对业界人士的“HD-DVD日本2005”展示会。本次大会中介绍了目前HD-DVD最新的发展方向，包括先前强调的可沿用原有DVD生产设备制造、零组件共通化等，以及交互式播放功能，并公布了最新制定的各种盘片规格。

碟片的种类与规格

在本次公布的盘片规格方面，最新版的HD-DVD-ROM Ver.1.1标准中新增了小尺寸的8厘米HD-DVD只读格式光盘，其单面单层即可达到4.7GB的容量，与现有单面单层的12厘米DVD容量兼容。在标准尺寸的HD-DVD盘片规格部分，演示资料中也提到采用双面双层方式达成最大60GB容量的只读格式方案，此规格是延伸自与现有DVD-18相同的构造。不过DVD-18由于其制造工艺复杂，且双面都是读取面，无法进行光盘印刷，因此实际应用的比例不高，一般预料HD-DVD会主要致力于单面的规格。

在可写入的规格部分，目前已制定出单面单层15GB的单次写入规格与单面单层20GB的多次复写规格，以及双面容量加倍的规格。但关于双层写入的部分，目前规格都还未最终定案。此次会议还制定了使用现有DVD搭配HD-DVD的影音压缩与加密技术所构成的3X DVD-ROM规格，配合H.264/AVC等高压缩技术时，可在单面双层的DVD中收录约2个小时的HDTV影片。

除了拓展光盘容量规格，为了忠实呈现电影画面中特有的颗粒噪声感，避免压缩过程中被当成噪声直接滤除，HD-DVD所采用的H.264/AVC影像压缩格式将搭配法国THOMSON公司所提供的“FGT (Film Grain Technology)”技术。先前采取分开制定的DVD-Video与DVD-Audio标准，在HD-DVD上将会统一为单一规格，直接把无失真的Linear PCM、MLP格式，以及Dolby Digital+、DTS-HD与MPEG Audio等强化改良过的高品质音效压缩标准纳入HD-DVD的视频规格中，同时供应影像与音乐两方面的需求。



HD-DVD光盘播放器

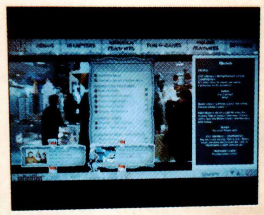
版权保护与相关产品

新的光盘标准对于防止盗版也采取了更为先进的措施。在原本预定采用的业界共同制定标准中，影片供货商方面曾经提案禁止容易遭盗录的模拟HDTV影像输出功能，全部改采具备强制加密的HDCP搭配数字的HDMI输出端子，对于模拟输出的场合，则一律将分辨率降低成480p规格输出。但由于目前的HDTV产品仍有许多不具备HDMI输入，仅具备模拟的色差端子（或改良的D端子）输入，日本市场尤其显著。面对这一状况，HD-DVD将采用折衷方案，让影片供货商自行决定是否要禁止模拟输出，初期将以允许模拟HDTV输出为主，随着数字传输接口产品的普及，再逐步将模拟输出的功能禁止或取消。

会中还实际展出由东芝、三洋以及NEC所开发的HD-DVD相关产品，包括家电用途的播放机以及PC用的光驱等，展示的内容与先前CES和CeBIT没有太大的变化。东芝展示了HD-DVD的交互式播放功能，三洋则展示了HD-DVD-ROM影片的播放。NEC方面也预定于7月进行相关样品出货，只读格式的产品最快今年秋季上市，可写入的光盘烧录机产品也预定在年内发售。



↑专为HDTV的超高画质而制作的影片，如果用目前的标准DVD来储存的话最多也就2个小时。现在HDTV正逐渐普及，大容量的HD-DVD光盘也是应时而出。



↑HD-DVD影片的PC用播放器现在已经基本研发完成，功能还在改进。



→这款NEC的HD-DVD专用电脑光驱，在今年年末可能会在市场上出现。

PC上的DVD播放软件厂商InterVideo、CyberLink、Ahead与Sonic也展出了支持HD-DVD播放的软件，目前H.264/AVC的译码部分都已经实际商品化，各公司都在进行针对高分辨率影片译码的程序最佳化与画质的提升。至于HD-DVD要求必须支持的FGT功能，目前尚未提供，只能期待后续加入。硬件译码播放芯片大厂Sigma Designs也展示了开发中的解压缩卡产品，预定明年初正式发表。

东芝获得微软鼎力相助

HD-DVD阵营在27日于东京还发表了东芝与微软的合作案，同时也举办相关展示说明会，共同发表将合作开发采用Windows CE系统的HD-DVD播放机，强化HD-DVD标准在数字家电与个人电脑的普及率。微软与东芝在今年4月就曾发表将进行专利的交叉授权，结合双方在PC与家电领域的研发成果，来应对未来数字化影音家电与PC等领域的发展。

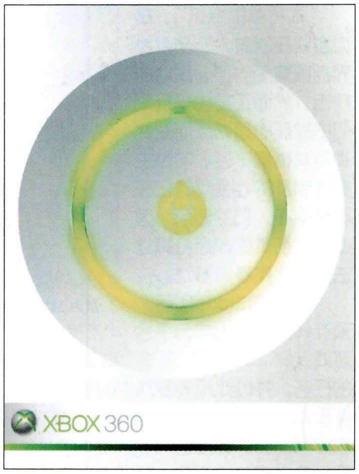
在发表会中比尔·盖茨与东芝社长西田厚聪共同宣布，两家公司计划结合微软的Windows CE操作系统，以及东芝的数字家电技术，来强化HD-DVD的“iHD”互动式播放功能。东芝发表将于HD-DVD播放机中采用Intel专为数字家电应用所设计制造的Intel 854芯片组与微处理器，来提供互动功能的执行，影像处理部分则仍旧是采用自家所设计的处理芯片。本次发布会则进一步发表其软件部分将使用微软Windows CE来供给HD-DVD丰富的互动功能。微软也明确表达下一代Windows操作系统“Longhorn”将支持微软VC-1影像压缩技术的HD-DVD规格。先前在BD标准尚未将VC-1纳入支持项目之前，微软曾表达过Longhorn会支持采用VC-1影像压缩技术的标准，而当时只有HD-DVD支持。本次是微软首度在两标准都支持VC-1的状况下，公开表态Longhorn将支持HD-DVD技术的开发。

本次的说明展示会上，比尔·盖茨一再强调微软是采取中立的态度，但本次所发表的合作计划，以及微软积极投入的态度，都让人明显感觉到微软是在有意打击索尼。另外关于家用游戏机的媒体应用方面，微软也表示将来有可能发行配备HD-DVD光盘机的强化版XBOX360。至于已经发表采用标准DVD光盘的XBOX360主机，其规格将不会有所变动。

特报 SCOOP

微软高层透露XB360详细功能 VGA输出成为次世代主机亮点

本刊美国专讯　近日，微软XBOX产品部门副总裁Todd Holmdahl在接受美国一家游戏网站的专访中，透露了许多XBOX360的细节与支持的功能。其中谈到最多的就是关于XBOX360的视频输出部分，Todd Holmdahl称，一开始微软会随主机同步推出色差端子（Component，支持480i、480p、1080i、720p）输出线以及AV端子（Composite，支持 480i）输出线，而S端子、加强型SCART RGB 端子以及VGA端子输出线，也会在后续推出。



1、支持计算机屏幕的VGA输出

在访谈的内容中，最引人注目的就是VGA端子，虽然1998年推出的Dreamcast主机就已经把VGA输出纳入标准支持功能，不过后续所推出的主机都未提供相关支持。以PC硬件架构为基础的XBOX虽然具备VGA输出的能力，但微软为了能与PC有明显的区别，因此并未提供VGA的输出功能。

本次微软重新把VGA的支持加入到XBOX 360上，主要是为了提供廉价的高分辨率视频输出方案，以高普及率的计算机屏幕来满足HDTV影像显示的需求，也让许多经济能力有限的玩家，能以手边现成的计算机屏幕来享受XBOX 360的高分辨率游戏画面。

2、现阶段不支持HDMI数字输出

至于在数字影像输出端子DVI或HDMI的支持方面，Todd Holmdahl表示XBOX 360支持高分辨率的色差输出，能兼容于市面上所有现有的HDTV产品，要享受HDTV高品质影像并不一定需要HDMI之类的数字端子，微软会等将来HDMI形成一定气候之后再提供相关支持，未来可能会推出改良版主机。

3、可播放WMV HD-DVD影片

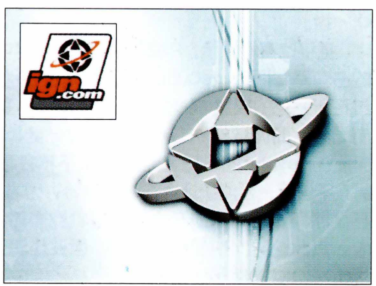
虽然XBOX360已确定采用现有的DVD光盘作为标准媒体，无法播放HD DVD或BD等新一代影像光盘，不过微软本身制定了使用标准DVD收录HDTV影像的WMV HD-DVD标准，Todd Holmdahl于专访中也确认了XBOX360将会支持WMV HD-DVD的播放，目前正在评估将一般的DVD影片提高分辨率为720p或1080i方式输出的可能性，只是目前尚未定案。

特报 SCOOP

著名游戏网站IGN传出拍卖消息 急流勇退之举疑为内部情报走漏

本刊美国专讯　据美国纽约邮报报道，日前，全球规模最大的游戏网站之一“IGN”有意寻求新买主，并开出了8.5亿美金的天价，创下了游戏网站最高身价的纪录。

IGN Entertainment是目前全球地位数一数二的游戏网站媒体集团。其自从在美国纳斯达克股票上市后规模就持续大幅成长，而在2004年并购了美国另一大游戏网站GameSpy后，更使得IGN一跃成为全球最大的游戏网站之一。目前IGN集团旗下网站包括了IGN、GameSpy、RottenTomatoes、FilePlanet、TeamXBOX、VD3D等各类知名游戏网站，每个月的浏览人次大约有2500万，每天的页面刷新超过一亿次，堪称是游戏产业中的超级网站。不过目前状态如日中天的IGN为何想寻求买主，具体原因还不清楚。

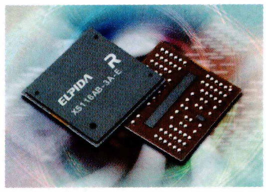


同时，由于这一事件的问题很多，也有人开始怀疑这一消息的准确性。不过到目前为止，IGN还没有对于这篇报道给予任何回应，因此很难说也许是IGN内部人员私自透露的消息。

特报 SCOOP

次世代主机技术得到广泛应用 Cell微处理器将涉及其他领域

本刊讯　美国Mercury Computer Systems公司在日前宣布将与IBM达成一项合作协议，把由IBM、SONY以及东芝共同研发的高性能微处理器Cell应用到该公司旗下的军事、医疗与科学仿真计算领域的产品当中。



Cell集合了三家公司的顶级技术，以独特的非对称多核心设计来达成高性能的浮点运算效率，预定应用于高画质数字影音家电、家用游戏机、计算机绘图以及科学运算等多方面的用途。

继SCE发表了Cell将首先应用于PS3中作为中央处理器之后，东芝也发表将应用Cell于未来的SED超薄型电视产品之中，另外IBM也和医疗与军事设备研发制造商Mercury Computer Systems合作，将Cell微处理器应用于防空雷达、声纳探测等军事设备，还有核磁共振摄影、计算机断层扫描、数字X光摄影等医疗设备，甚至是地震勘测与工业应用等有着高速处理需求的计算机系统上。

软件 SOFTWARE

UMD版《FF7 少年归来》正式公布 收录精彩特典与DVD版同日发售

本刊讯　由SQUARE ENIX所制作的CG动画影片作品《最终幻想7 少年归来（Final Fantasy VII Advant Children）》，目前已经正式公布了其UMD版将会与DVD版同步发行，并在其中收录额外的精彩内容。

《最终幻想7 少年归来》是以PS知名RPG《最终幻想7（Final Fantasy VII）》后传故事为主题，并由当年担任该游戏角色设定的著名制作人野村哲也执导的期待大作。在日前正式宣布DVD普通版与限定版的发售日与收录内容之后，很早就表示会推出的UMD版也于6月29日正式公布，其中除了收录完整的影片之外，并附加了预定9月底推出的原声配乐CD战斗乐曲选集“High Speed Battle Music Selection”作为特典。至此，PSP玩家们期待已久的大片终于有了眉目，而且其内容还要比普通DVD更加丰富。

—克劳德马上就要成为电影明星了。



UMD版《最终幻想7 少年归来》预定于9月14日发售，定价为4800日元。

特报 SCOOP

韩国SCE计划上调PSP销售目标 市场繁荣背后包藏现实问题众多

本刊讯　6月25日，韩国SCE社长Yoon Yeo-eul对外宣布，由于PSP在韩国非常受欢迎，因此他们将会把今年PSP的销售目标向上调整。



自今年5月份PSP在韩国发售以来，不足两个月的时间就创造了13万台的销量。而且在这期间还恰逢韩国的反日情绪十分高涨的时期，能够取得这样的成绩已经是非常理想的了，由此可见PSP的魅力大大超过了民众的反日情绪。Yoon Yeo-eul表示，如果这样的销售势头能够保持下去的话，当初制定的50万台销量目标将会向上提升10%到20%。在今年10月份，韩国SCE将会公布具体上调的数量。

然而尽管PSP在韩国获得了不小的成功，可是存在的问题也是非常多的。其中一个最主要的就是PSP在韩国的售价要比其它地区高很多，例如PSP在美国的售价是249美元，而在韩国则要花费323美元才能得到。如此悬殊的价格自然也惹恼了许多韩国的消费者，对此，Yoon Yeo-eul解释说造成这一结果的原因就是，韩国对于从日本进口的商品都征收比较高的关税，因此在售价方面也相应受到了较大的影响。另外还有一个问题就是目前的软件数量不足，虽然初期发售的数量和其它地区差不多，然而这一问题在后期是否会有渐趋严重的事态就不得而知了。

事件 EVENT 索尼面临亏损事态急需扭转 九月出台整改方案力求革新

本刊讯　日前，索尼CEO霍华德·斯丁格表示，公司在9月底将推出一系列公司整改计划，届时可能要对目前公司所设立的部门进行调整，并且削减产品线或压缩非赢利业务的规模。

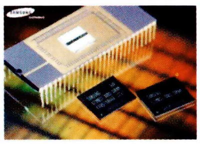
索尼原本的拳头产业“消费性电子产品”现在成为了公司的一大心病，急需重新振兴。在过去的两个财年内索尼消费电子业务始终未能摆脱亏损状态。斯丁格在公司的年度股东大会上也表示，公司将不再全线出击，而改为有选择性的开展业务。目前索尼正在研究应该重点进军哪些领域。去年年底，索尼出台了一项为期三年的重组计划，试图削减固定成本30亿美元，并计划在消费电子部门裁员数千人。但业内分析家认为，索尼应该采取更积极的措施来确保其市场竞争力。

另外，分析人士还指出，索尼需要着重调整电视业务，该部门在上一财年的亏损额达到了2.36亿美元。同时，还有被苹果抢尽风头的便携式音乐播放器，也是索尼急需重振雄风的部分。

特报 SCOOP 次世代主机记忆体开始投入量产 三星GDDR3全力打造最优性能

本刊讯　韩国三星电子日前表示，其针对次世代主机PS3和XB360的图形芯片所制造的GDDR3内存已经投入量产，随时能供给微软与SCE用以生产次世代游戏主机。

在三大次世代主机中，微软的XB360确定采用512MB的GDDR3记忆体，PS3则采用256MB的GDDR3记忆体，以及256MB的XDR记忆体。三星表示这些GDDR3记忆体都将由他们负责提供。目前在显示卡用的高速内存市场上，三星已经遥遥领先其他竞争对手，如韩国Hynix（现代）、德国Infineon等。



三星目前已经开始大量生产单颗512　Mbit的GDDR3记忆体，该记忆体最高运行峰值为1.6　Gbit。如果将游戏主机中多个GDDR3记忆体并列时，资料传输速度将达到每秒6.4GByte。另外三星已经在研发新一代传输速率每秒2.0Gbit的GDDR3记忆体，当该记忆体封装在显卡上的时候，最高能串联达到每秒8.0　GByte的传输速度，将是目前传输速度最快的记忆体产品之一。

硬件 HARDWARE 首款模拟真实环境设备亮相 新奇创意周边先于游戏公布

本刊讯　近日，美国最大的移动电子产品微型显示器生产商Kopin，公布了其最新制造的虚拟现实游戏头盔“Trimersion”，这款头盔是该公司面向游戏市场推出的第一款产品，同时也弥补了当今主流游戏机的空白领域。

这款头盔是目前市场上第一款针对家用游戏机所研发的涉及模拟真实环境的周边。该周边提供了360度头部跟踪技术，其产品的型号为BDM-230K。它通过双眼视频子系统为玩家提供达到QVGA画质(320×240解析度)的图像。这等同于在距离玩家大约7英尺的地方有一台35英寸显示器的视觉效果。



头部跟踪技术将允许玩家根据自己在虚拟环境中的视点和位置来控制游戏，从而达到周围360度全环境的真实再现。这一周边将同时推出两个版本，其中一款不支持头部跟踪技术，为了达到同样的效果玩家需要使用外部输入设备来控制游戏中的视角。另外，Kopin还会同时发售一款手枪形状的输入设备以配合这款产品。据称，这款新颖的周边将可以支持PS2、XBOX以及PC等多游戏平台。而售价和发售日期还没有确定，估计要等到与之对应的游戏开发完成时再一并发售。

事件 EVENT 暴力游戏面临史上最严厉封杀 美国将设立相关法律强制禁止

本刊美国专讯　暴力游戏在欧美，乃至全世界都频繁受到部分民众的抨击，然而正是由于玩家们的逆反心理，反而使此类游戏销量不俗。不过由此而引发的社会问题已经明显摆在人们的面前，因此，目前美国政府打算立法限制此类暴力游戏。



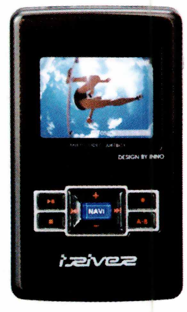
↑暴力游戏的泛滥其实也是市场需求造成的结果，如果整个市场都排斥这类游戏的话，还有谁会去开发呢？

由英国Eidoa出品，预计10月份推出的跨平台游戏《25 to Life》就是个典型的暴力游戏，甚至其中还让玩家执行杀死警察的任务，并以此提升游戏中的影响力。因为《25 to Life》这款游戏过于明目张胆地挑战社会治安，所以终于惹火了美国的参议员，进而要求政府限制这款游戏推出。美国纽约市参议员Charles Schumer日前就表示，他会督促立法限制暴力游戏的泛滥，并且强力要求禁止《25 to Life》推出。

另外，准备参加美国大选的前第一夫人克林顿·希拉理，在其参选政要中就提到了禁止暴力游戏泛滥的意见，可想而知，就目前的发展势态，暴力游戏在美国迟早会变成人人厌恶的过街老鼠。

硬件 HARDWARE 韩国公司意欲分噬掌机市场 硬件规格强劲还欠软件支撑

本刊讯　一向以研发iRiver品牌MP3随身听而著名的韩国Reigncom公司，在日前竟然表示要加入掌机市场的竞争当中。他们将与韩国国立电子通信研究院(ETRI)、图形芯片研发商NEXUS CHIPS等共同合作，研发一台功能超强的掌机，预计2007年推出。



目前，掌上游戏主机的发展潜力已经得到了广泛的关注，估计到了2008年，全球掌机游戏市场将达到94亿美金。而2005年全球掌机硬件规模将可达到3300万台、掌机游戏销量1.6亿套。正是由于看好掌机市场的发展前景，所以Reigncom公司打算以iRiver品牌来进军这一领域。据称，这款掌机拥有至少每秒4000万多边形的3D运算能力、支持3D立体音效、播放影片、听音乐、具备无线网络传输功能，甚至还可能与电脑网络游戏进行跨平台互动。

其实现在光摆出数据来已经没有任何说服力，因为游戏机硬件的成功与否很大程度上要取决于软件的支持。这款主机要到2007年才面世，是不是也在为拉拢软件商作准备呢？它的对手可是索尼和任天堂这样强大到难以想象的巨头啊。

事件 EVENT 美国预测PS3市场占有率下降 数据可信度低可能是恶意诋毁

本刊讯　据欧洲游戏网站的消息，美国专门经营电玩市场调查公司DFC Intelligence最近公布的一项预测数据显示，PLAYSTATION 3在新一主机大战当中的最佳表现只能拿下50%的市场占有率，远远不及当年PS2那般威风不可一世。

据统计资料显示，PS2在现有的主机当中拿下了约占全球电玩主机市场70%的占有率，而GameCube和XBOX则各分别拿下了约占15%的市场占有率。不过在新一轮的较量中，格局就要稍稍发生变化了。除了PS3可能拿下约50%的市场外，而微软的XBOX360将会提升至40%，接近与索尼分庭抗礼。至于任天堂的Revolution则在最佳的情况下不会超过35%。

不过这一预测统计存在一定水分，因为在这项报告中存在许多过激的言论，甚至煞有介事地预测在未来的主机竞争过程中微软将会把索尼玩弄于股掌之中，其舆论导向明显偏向微软。因此也有人怀疑这是微软对先前久多良木健抨击XBOX360给予的回击。

事件 EVENT UMD光盘获国际标准组织认可 索尼积极推广新媒体应用领域



本刊讯　日前，SCE正式对外宣布，由SCE自主研发应用于PSP上的小型便携式光碟标准“Universal Media Disc（UMD）”，于6月21日正式获得国际标准化组织Ecma International的认可，成为了一种光盘的标准规格。

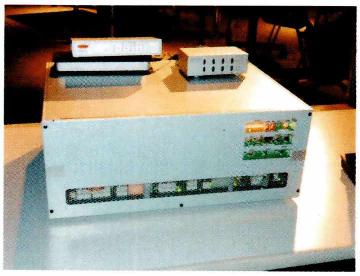
Ecma International是1961年成立的标准化推进组织，总部设于瑞士日内瓦，主要负责推动资讯与通讯技术(ICT)以及消费性电子（CE）等领域的标准化作业。本次在荷兰阿姆斯特丹所举办的Ecma总会中，通过多方专家的研究探讨，正式确认UMD的两种实体规格：单层0.9GB与双层 1.8GB成为编号“ECMA-365”的标准。在获得Ecma的认可之后，SCE预定向国际标准组织ISO/IEC的联合技术委员会以快速通过程序提案，让ISO/IEC各会员国进行国际标准化的审议。

UMD是于2003年E3展时与PSP主机一同发表。除应用于PSP的标准游戏储存媒体之外，SONY还计划推广UMD成为便携式影像与音乐的开放性出版格式，通过积极争取各影音出版商的支持，推动UMD的实体与逻辑规格成为国际标准。

特报 SCOOP PS3测试版开发套件详情公开 索尼次世代主机未来实力惊人

本刊日本专讯　日本ITmedia专栏作家本田雅一，日前在其个人网页上首度公布了PS3测试版开发套件的照片及规格，并对于其中的数据进行了简单的分析。

据本田雅一称，E3发表会中的展示，大部分是以低于PS3实际硬件规格的测试版开发套件来执行的。这个用来进行实际展示的PS3开发套件，配备的Cell微处理器运作频率为2.4GHz，只有PS3实际的75%。图形处理器部分则是使用频率低于RSX的绘图芯片来替代。 连接CPU与GPU的介质是以4x的PCI-Express来替代，仅供测试用，频宽只有上下行共2GBps，是PS3预定采用上下行共35GBps频宽的5.7%。同时，目前的开发环境尚未能提供自动分割各运算工作成为细小执行程序的函数库，开发者必须自己来完成这种较为复杂的工作。



↑PS3在今年E3上的表现已经非常震撼了，然而依照目前开发套件的完成度来看，似乎索尼当初的演示又毫无意义，因为那终究不是PS3的真正实力。

由于现阶段所采用的PS3测试版开发套件的运作效率较低，图形处理器RSX也没有实际成品，所以还无法发挥PS3结合Cell与RSX联合运作的独特设计。因此本田雅一称，实际的PS3主机的硬件将会比E3发表会中的表现更为惊人。

硬件 HARDWARE 高品质MP4影片已为大势所趋 任天堂Playan推出系统更新程序

本刊讯　近日，任天堂对外发表，今年2月推出的GBA SP专用SD卡影音播放装置“播放君（Playan）”，将于7月推出追加MP4格式影片播放功能的系统更新程序，玩家可以通过网络进行免费下载。

Playan是一款影音播放扩充装置，使用SD卡作为储存媒体，原先的版本可支持以MPEG-4方式压缩的SD-Video规格ASF影片档案以及MP3格式音乐的播放。现在玩家只需要将该更新档案复制到Playan所使用的SD卡的根目录下，即可追加MP4格式影片的播放功能。比起原先的SD-Video格式ASF影片，MP4将能提供AAC格式压缩，最大48KHz取样以及流量320Kbps的立体声音效，品质大幅提升。

由于该更新档案并不会写入Playan本体中，因此Playan使用者如果有需要使用到播放MP4格式影片档案的新功能时，所安装的SD卡根目录中必须要有该更新档案的存在，才有办法支援新功能。目前配合Playan使用的PC影片转换程序“MediaStage Ver.4.2 for Nintendo”并不支持MP4格式的转换，任天堂后续将于官方网站陆续公布支持新影片格式的录影装置与新版转换软件。

新闻短波

●经营状况欠佳的Atari日前公布了截至3月31日的第4财季财务报告。本财季Atari销售收入为6270万美元，亏损额为910万美元。Atari首席执行官Bruno Bonnell表示不会对来年的财务情况提供任何预期，因为他们目前面临的不确定性因素太多。此外Atari在今年将会关闭或者甩卖位于华盛顿州的Humongous Entertainment为自己减负。

●台湾EA近日发布官方声明，称EA推出的PSP游戏美、日版皆无法与亚洲版本联机，存档也无法互用，因此提醒玩家认清PSP游戏版本方可购买。游戏包装上的EA正方形雷射标签与产地说明中文贴纸，还有中文背面说明，皆可确认其为亚洲版。

●日前，任天堂社长岩田聪在接受采访的时候透露，次世代主机Revolution在明年会转移到中国生产，基于目前中国和印度综合国力迅速发展，而日欧美游戏市场竞争异常激烈，中印两地市场蕴藏着很大的发展潜力，未来2年内将会是任天堂重点发展方向。

●日本XBOX事业部最高负责人丸山嘉浩表示，将在七月举办日本地区的XB360战略发表会，正式公布日本加盟厂商、开发游戏名单、XB360的主机售价、发售日等讯息。目前XB360开发中的游戏名单超过160款，按照规划XB360将在今年底同步在北美、欧洲、日本上市，而且三个地区的同步推出游戏则按照不同地区玩家的差异而有所变化。在日本随着XB360主机同步推出的游戏至少有15款。



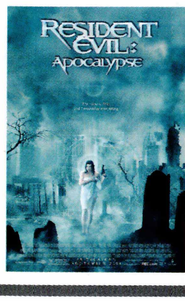
●据日本经济新闻报道，原本SCE预计在2005年内生产1800万台PSP，不过SCEI的2005年第二季财务报表却把PSP掌机2005年度出货调低为1200万台。不知是否零件货源不足或是PSP掌机产能供过于求，SCE向零件商下单采买的数量预估差不多只能生产1200万台，相较于任天堂NDS预计出货2000万台有不小的差距。

●就目前美国任天堂所公布的次世代主机Revolution将不支持高清晰HDTV一事，已经有无数玩家给任天堂提出了意见，希望他们能够重新考虑为Revolution在对应HDTV方面进行设计。目前这方面的呼声虽然很高，但是任天堂似乎还是希望坚持原先的设计，对此没有作出任何表态。



●CAPCOM宣布，预定7月底发行的日本战国动作游戏《战国BASARA》，将于CAPCOM直营购物网站“e-CAPCOM”中提供特典赠品“阿松特制饭勺”。另外，CAPCOM也在游戏官方网站进行登场16名武将的人气票选，每周都会公开一次统计结果，最终结果将于发售当天公布。

●在7月份将要推出的街机版《太鼓达人7》中将会收录两首《勇者斗恶龙8》中的音乐，其中一首为“勇者斗恶龙8序曲”，另一首是战斗中的音乐“大平原的进行曲”。这两首音乐凭借DQ8的人气在玩家中也颇具影响，而《太鼓达人7》中收录这两首歌正是广泛收集玩家意见的结果。





●先前有消息称，UMD格式的影像产品在北美的销量为10万套。针对这一消息，SCE进行了更正。据说仅《生化危机2 启示录》和《卧虎藏龙》这两部影片各自的销量就超过了10万份，而如果再加上其他UMD影片的话，总销量已经超过了50万。

国内游戏新闻报道
NATIONAL GAME NEWS REPORTING

关注中国 CGT分赛区各项目的优胜者都获得了应有的荣誉，对于他们来说这个假期必定是无比美好的。与他们同样高兴的则是台湾省的玩家，因为索尼在今夏可是有大行动哦。而盛大数位红的game-V也令手机玩家心动不已，真是一个美丽的暑假啊。

特报 SCOOP 第二届CGT分赛区各项获奖结果揭晓

本刊讯　自3月28日报名开始至今，第二届CGT游戏大赛分别在上海、重庆、广州、北京四个分赛区展开了激烈的角逐。日前，这四个赛区的各相关赛事分别落下了帷幕，各个项目的获奖者名单也第一时间公开了。

本届CGT是ChinaJoy宣布长期落户上海后的首次比赛，该赛事是由ChinaJoy主办，国内著名IT门户PChome.net电脑之家及中国IT渠道平台巨头赛博数码生活广场协办，中国首席电视游戏厂商——神游（中国）有限公司作为官方合作伙伴，构成了本次大赛的豪华组织阵容，也使得本次大赛成为国内有史以来，首次得到政府扶持的、规格最高的全国性电视游戏赛事。

本次CGT的最大看点是比赛涉及的游戏主机平台非常全面，赛事项目丰富。除神游机、PS2、XBOX外，还首次采用了在国内最有玩家基础的神游GBA掌机作为赛事平台。特别令人兴奋的是，神游借本次赛事向公众展示他们的最新产品“神游DS”。该平台是神游iQue在国内与国际主流平台同步发布的。



↑本届CGT分赛区的报名人数大大超过上届，因而比赛也非常残酷激烈，获胜的选手绝对是百里挑一的达人。

说到CGT大赛，便和ChinaJoy展会是分不开的。ChinaJoy选择上海作为长期举办地，无疑是看中了上海的国际、国内影响力。而成立于上海的IT专业媒体PChome.net电脑之家，在华东地区的强大影响力，奠定了他在数码、软件、下载、游戏、社区等领域在全国的领先地位。随着业务范围辐射到全国，受到了越来越多IT企业与读者的肯定与支持。毫无疑问，此次合作主办方看中的是PChom.net的行业地位及影响力，特别是PChome.net游戏频道在广大网友中的号召力。PChome.net游戏频道是一个集游戏、资讯、评测相结合的服务平台,常年与九城、新浪游戏频道等知名厂商和媒体保持着密切合作关系。频道拥有一支熟悉游戏行业的高素质编辑队伍，曾经为《魔兽世界》、《天堂II》、《星际online》、《梦幻之星》等网络游戏提供专业评测。从日常举办的网友活动到04年成功承办的中国第二届网络游戏年会，PChome.net已完全具备了策划和组织大型活动的能力与实力。此次汉诺威携手PChome.net举办ChinaJoy CGT大赛，更是充分证明了这一点。相信他们此次的合作,将是国外商业运做模式借助本土化实力操作的成功实例。



CGT分赛区各项目获奖名单

比赛项目	名次	上海赛区	四川赛区	北京赛区	广州赛区
山脊赛车DS	第一名	陈晓鸣	冯杰	李岩	吕学成
	第二名	梁立聪	——	于金力	——
	第三名	刘伟均	——	——	——
马里奥医生	第一名	李晗靖	李恺	李伟华	李国文
	第二名	朱贤劼	——	蔡庆禄	和冬梅
	第三名	金晶	——	——	——
大合奏！乐团兄弟	第一名	王亮	华融	李帆	梁健欣
	第二名	王岳平	方卉	何为	李卓贤
	第三名	韩璨溯	——	——	——
实况足球	第一名	王侃	——	——	——
	第二名	俞鼎	——	——	——

特报 SCOOP 今夏PS系主机扮靓宝岛台湾 众多优惠抽奖活动轮番来袭

本刊讯　SCEH宣布，将于7、8月的暑假档期在台湾省推出一系列的PS2与PSP游戏宣传展示与促销活动，除了于北中南三地巡回展示之外，并将提供给购买PS2与PSP软硬件的玩家抽奖的机会。



首先关于夏季活动方面，将由“Dream Shuttle”大型宣传展示货柜车，自7月2日起至9月4日在台北、台中、高雄三地举办8场巡回展示活动。活动将结合多样化的娱乐内容，包括游戏、手机、音乐、电影等，PS2部分将以《EyeToy：Play 2》与比波猴系列等轻松有趣的类型为主。PSP部分则预定以主机功能以及新游戏为展出重点。

关于PS2与PSP的促销方面,SCEH预定于7月7日至8月31日举办“玩乐一夏‘P’就送”暑期促销贩售活动,活动期间凡是购买PS2主机并加购两款指定游戏的玩家，皆可获赠PS2主机包;购买PS2与PSP指定游戏，即可参与集点数赠奖活动,奖品包括UMD收纳盒、PSP帽子、PSP水壶、比波猴T恤等;而凡是购买以上产品的玩家都可登录活动网页参与抽奖活动,奖品包括记忆棒、手机等。

特报 SCOOP 盛大数位红推出18款手机游戏 全新game-V无线娱乐平台面世

本刊讯　6月22日，移动游戏内容提供商盛大数位红携手英特尔，在京共同召开“盛大数位红开创无线娱乐新纪元”新闻发布会。摩托罗拉作为最主要的合作方参加了此次发布会。

会上，盛大数位红面向移动用户隆重推出了“game-V”无线娱乐平台，同时还推出针对摩托罗拉高端娱乐手机E680i（基于英特尔移动多媒体技术）的18款精品手机游戏。盛大数位红CEO吴刚表示，在英特尔与摩托罗拉的支持下，“game-V”无线娱乐平台将给中国的移动用户提供一种与以往无线增殖业务截然不同的体验模式。

据吴刚介绍，盛大丰富的产品资源与成熟的游戏点卡支付体系，是“game-V”这个品牌独有的优势。除了游戏外，通过“game-V”无线娱乐平台，还可以为移动用户提供丰富多彩的书籍、音乐、彩铃、彩信等娱乐内容。此外，吴刚还透露，公司针对该平台，计划在全国数十个地方建立“game-V”体验中心，以提升移动用户对“game-V”无线娱乐平台的认识。


↑盛大、盛大数位红以及英特尔公司的老总们用新奇的方式为本次新闻发布会揭开了序幕。

分久未必合

新一代光盘规格大战谁主沉浮?



在下一代光盘标准中主导BD的索尼社长中钵良治，于6月23日在与媒体的公开见面会中表示，希望下一代光盘能采用统一的标准。但仅仅一日之隔，坚持HD-DVD规格的东芝则于24日的股东大会上明确表态将全力捍卫HD-DVD标准的立场。

东芝常务董事藤井美英在面对股东的质询时说："我们也不愿意看到因为光盘标准的分歧而带给广大消费者任何不便，然而HD-DVD是以消费者的利益为优先考虑的，所以我们也只能坚持自己的态度。"

索尼和东芝双方希望标准统一的心情是相同的，然而谁也不肯让步亦为事实。如此僵持下去，事情是不会出现转机的，等到PS3开始投入生产就一切都不能改变了。到底光盘的规格有没有希望统一呢?谁会最终做出让步呢?……

东芝的标准维护战略

华纳兄弟、环球影视、派拉蒙、迪士尼……这些大牌电影公司的支持，到底力量有多大?东芝有了这些王牌自然也就敢于同索尼分庭抗礼，因为蓬勃的电影业对于新光盘标准的推动作用是非常巨大的，试想谁能够不看电影呢?在这方面，索尼的动作就明显晚了一步，只有旗下的哥伦比亚影视制作室与米高梅等少数几个公司支持蓝光标准 目前DVD市场的增速放缓已经愈加明显，去年DVD出售和出租还是一个营收291亿美元的大市场，然而标准DVD光盘销售在经历了过去连续5年高于100%的疯狂增长之后，预计今后5年的增速将下滑到年均17%左右，2008年将进一步下降至10%。也就是说标准DVD现在已经开始走下坡路，那么也就意味着新标准的出台已经迫在眉睫。



说到新光盘标准，好莱坞自然是光盘技术标准之争的主战场，因为它对引导整个消费市场购买高清晰电视及DVD起着巨大的推广应用。2005年，美国大约有2000万家庭将拥有数字电视或高清晰电视。据Kagan全球媒体组织提供的数据，到2007年高清晰电视将占据整个电视机市场的半壁江山。

虽然市场需要非常迫切，但是电影制片商最关心的还是成本，索尼蓝光标准的最大不足之处在于生产该标准光盘需要建立新的生产线和设备，与标准DVD相比生产成本要高很多；而东芝HD-DVD标准是建立在目前的DVD技术之上，与蓝光光盘相比生产成本要低得多。

东芝公司表示，它能够以当前标准DVD的成本生产下一代HD-DVD，另外目前市场上HD-DVD播放器的价格是1000美元，而东芝承诺明年底将以500美元的价格在美国市场上推广。东芝销售部经理Jodi Sally表示，东芝HD-DVD播放器也可以播放当前标准的DVD光盘，因此对用户来说可能更容易接受。也难怪现在东芝总打着从消费者利益出发的旗帜与索尼对抗，这可是一张王牌。

索尼的硬性生存之道

面对如此诱人的市场，索尼的蓝光虽然在成本上高一些，但也凭着容量大的优势摆出了当仁不让的姿态。索尼的蓝光虽然没能抓住好莱坞的那些大牌电影公司，然而其标准联盟的成员在一开始也超过了20多家，包括主流消费电子设备制造商先锋、飞利浦、三星、汤姆逊以及计算机制造商戴尔、惠普等公司。

为了在充满暴利的家庭娱乐设备市场中取得领先地位，索尼已经奋斗了三十多年。80年代初期，索尼的Betamax视频标准败给东芝的VHS标准；90年代中期，在和东芝的DVD标准大战中，索尼再度败北。如今，电影这方面又被东芝捷足先登，索尼真的就应该再次认输吗?当然不会，因为在他的手中已经握住了新的王牌。

SCE预定明年春季推出的PS3，是次世代家用游戏主机中唯一采用蓝光光盘技术的机种，由于具备完整支持BD以及各种格式碟片的播放功能，且预期将会以一贯超低廉的高竞争力定价策略推出，并拥有PS、PS2累积两代的大量游戏支持，预计将会是打开蓝光光盘市场的强力先锋。主导此项关键产品的SCE社长久多良木健清楚地表达了索尼方面对统一标准的制定已经不抱希望，并将藉由PS3的量产上市，全力推动自家所主导的Blue-ray Disc，与东芝的 HD-DVD 标准正面对决。

另外，虽然东芝手中把持着多数电影业巨头，而索尼也将许多知名电子产品制造商招揽旗下。这当今时代，娱乐自然是必不可少，但是人们的生活也与电脑等消费性电子产品息息相关。因此在两股势力的重要性这方面，索尼丝毫不处于下风。想想看就知道，如果下一代电脑全部采用蓝光光盘作为媒体介质，那么全球普及的力量会有多大！索尼这是在用别人的生存必须来保证自己的生存之道。

合作之路不见坦途

如开篇我们谈到的，索尼社长中钵良治刚刚发话希望统一标准，东芝方面就马上给予否认。且不说他们以前结下过什么仇怨，单在这次蓝光和HD-DVD标准如何统一的问题上，这两家就已经结下梁子了。之前的合作几起几落，标准分分合合，因为蓝光和HD-DVD在外形上就有很大区别，所以两家的统一都是希望自己的标准能够代替另一方，如此一来，其中一方之前的开发投入就等于付诸东流。要是双方都放弃原有的设计，而重新集合各自的优点的话，那么受损的就是双方。在如此明显的阻力之下，凡知情者有谁会对他们的合作抱有希望?

根据日前出刊的日经电子杂志专访报道，对于蓝光光盘与HD-DVD的统合一事，SCE 社长久多良木健用经典的"Game Over"来形容，明确表达了索尼认为统一之路已经无望的现状。虽然双方都知道标准的分裂将不利于光盘产品的推广，因此展开了将两标准统合为单一标准的协商，但基于以上原因，协商过程自然很不顺利，双方难以达成共识。面对新一代软硬件产品上市日程的逼近，给协商留下的时间也越来越少了，谁也不会为了标准没有统一而不顾市场的迫切需求，放着肥肉摆在眼前不吃可不是这两家公司的性格。

在E3正式发表PS3将采用BD光盘为标准媒体之后，脾气倔强的SCE社长久多良木健就已经表示两标准统一没有可能，索尼方面决不会为了统一的协商而延误PS3明春上市的进度。那么中钵良治在23日的言论也算是给东芝的最后通牒了，东芝不买账早在预想之中，可是人家索尼的态度摆在那里，你东芝非要各自为战，那么之前打着"为消费者利益着想"的旗号不也就成了空谈?

索尼此举看似愚蠢，实则等待东芝回应之后自己表现得"有心杀贼，无力回天"，大家如果要抱怨标准不统一，可就不关我的事儿了，人家东芝都开始"为自己利益着想"了，我们也没办法。这是索尼的最后一步棋，如果舆论开始倒向索尼而对东芝不利，那么还有百分之一的可能会进行最后的协商，谁知道这百分之一的几率会不会产生奇迹呢?

特约撰稿人/大卫

中国电玩榜

2005年第15期

本期截至统计日期共收到有效选票1156张

CHINA TOP GAMES

THE MOST WANTED GAMES 近期玩家最想玩到的游戏 最期待TOP15

统计时间 6月17日－6月28日 万众瞩目的第三次超级机器人大战α竟然在截稿前宣布发售日延期两周，让众多机战迷们苦苦等到七月底！

1位 第三次超级机器人大战α
上期 2

PS2 ■BANPRESTO ■模拟战略 ■2005.7.28 ■8379日元



计票：741

本作将在系列中首次出现三部EVA机同时发动的合体攻击，该合体攻击以碇真嗣为中心，绫波丽和明日香同时加入发动攻击。由于此招式属于全体攻击，因此能对敌方小队中的所有机体造成伤害。

2位 格兰蒂亚3
上期 4

PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2005.8.4 ■7980日元



计票：712

本作主题曲已经确定为日本新生代歌手Miz演唱的"In The Sky"，而这首歌其实是Miz两年多以前在瑞典的时候就已经创作的。由于本曲的风格与游戏的天空主题非常匹配，因而成为游戏的主题曲。

3位 最终幻想12
上期 1

PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2005年底 ■价格未定



计票：703

SQUARE・ENIX预计将于今年7月底在日本举办"SQUARE・ENIX Party 2005"，这场游戏体验会上将会展出大家期待的"最终幻想12"以及"王国之心2"等作品，相信到时候会有许多情报放出。

4位 塞伯拉斯的挽歌
NEW

PS2 ■SQUARE・ENIX ■枪械动作 ■2005.11.14 ■49.99美元



计票：674 本作主角是FF7中拥有极高人气的文森特・瓦伦丁担当游戏主角。

5位 王国之心2
上期 3

PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2005年冬 ■价格未定



计票：638 游戏的场景制作已全部完成。配音录制也全部完成，但还需一些细节调整。

6位 樱大战V 永别吾爱
上期 6

PS2 ■SEGA ■冒险解迷 ■2005.7.7 ■8190日元



计票：587 游戏一共由八个大的章节构成，章节数虽不多，但内容将非常丰富。

7位 悠远传说
上期 8

PS2 ■NAMCO ■动作角色扮演 ■2005.8.25 ■7140日元



计票：534 这次的战斗系统方面导入了更强调格斗动作风格的新系统"X-MLBS"。

8位 战国BASARA
NEW

PS2 ■CAPCOM ■动作游戏 ■2005.7.21 ■7140日元



计票：476 本作由参与过BH、DMC等著名动作游戏系列开发的小林裕幸领衔负责。

9位 灵魂能力3
上期 7

PS2 ■NAMCO ■格斗游戏 ■2005.11.1 ■价格未定



计票：469 本作在聚魂的时候不可8方向移动，但可用新增"JSFC"系统灵活变更。

10位 新・鬼武者 梦之黎明
上期 5

PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



计票：412 游戏将更加注重动作性，同时剧情长度也将增加为"鬼武者3"的两倍。

11位 上期15 恶魔城・苍月的十字架
NDS ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.8.25 ■价格未定
计票：317

12位 上期14 零 －刺青之声－
PS2 ■TECMO ■动作冒险解谜 ■2005.7.28 ■7140日元
计票：254

13位 上期12 龙珠Z 爆发！
PS2 ■BANDAI ■动作游戏 ■2005年9月 ■7140日元
计票：215

14位 上期11 新・我们的太阳
GBA ■KONAMI ■动作角色扮演 ■2005.7.28 ■5229日元
计票：176

15位 上期10 波斯王子3
PS2 ■育碧 ■动作冒险 ■2005年冬 ■价格未定
计票：164

本期期待榜有两款新作上榜，其中"塞伯拉斯的挽歌"是拥有很高人气的文森特做主角再加上其他角色的客串，的确有不小吸引力。而CAPCOM的"战国BASARA"虽然很明显是一款走"无双"路线的动作游戏，不过相信凭借本作华丽的人设以及CAPCOM在动作游戏方面的高超造诣，应该会很不错。

本期榜主手记

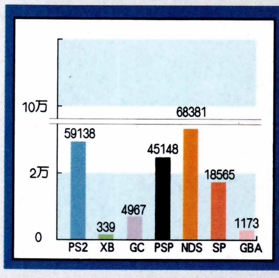
中国电玩榜网上投票地址：http://www.vgame.cn
凡是参与中国电玩榜投票的玩家均有机会参与抽奖

客观来讲最近发售的游戏虽然不少，值得一玩的作品也确实有那么几款，但素质相当杰出、真正能让玩家眼前一亮的优秀作品似乎只有"杀手7"。相反，如果仔细看一下今年下半年的游戏发售表，就会发现有很多重头作品在列，其实这个现象从本排行榜中的期待榜和流行榜上就能看出来，相信到时候肯定又能掀起新的一轮游戏热潮。基于以上原因，这次的手记中就不再为大家推荐近期精品游戏；当然，好玩的游戏还是有的，不过由于为了迎接即将到来的第三次α，北斗最近都在忙于复习前作，新游戏上花的时间就要少上许多。6月底开始将陆续有不少好游戏发售，希望各位到时候能玩的愉快！

近期玩家玩的最多的游戏 最流行TOP15
THE MOST POPULAR GAMES

排名	上期	机种	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	计票
1位	上期 2	PS2	真・三国无双4	KOEI	动作冒险	2005.2.24	7140日元	655
2位	上期 3	PS2	胜利十一人・在线革命	KONAMI	体育游戏	2005.3.3	7329日元	629
3位	上期 1	PS2	战神	SCEA	动作冒险	2005.3.22	49.99美元	576
4位	上期 4	PS2	恶魔猎人3	CAPCOM	动作冒险	2005.2.17	7140日元	544
5位	NEW	PS2	杀手7	CAPCOM	动作冒险	2005.6.9	49.99美元	503
6位	上期 6	PS2	合金装备3・食蛇者	KONAMI	谍报动作	2004.11.16	7329日元	489
7位	上期 5	GBA	超级机器人大战OG2	BANPRESTO	模拟战略	2005.2.3	4800日元	441
8位	上期 8	PS2	NAMCO X CAPCOM	NAMCO	战略模拟	2005.5.26	7140日元	398
9位	上期 7	PS2	实况世界足球・胜利十一人8	KONAMI	体育游戏	2004.8.5	7140日元	371
10位	NEW	PS2	重装传说・沙尘之锁	SUCCESS	角色扮演	2005.6.9	7329日元	359
11位	上期 9	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	SQUARE・ENIX	角色扮演	2004.11.27	9240日元	318
12位	上期 10	PS2	GT赛车4	SCEI	赛车游戏	2004.12.28	7140日元	249
13位	上期 13	PS2	龙珠Z3	BANDAI	动作格斗	2005.2.10	7140日元	221
14位	上期 12	PS2	复活传说	NAMCO	角色扮演	2004.12.16	7140日元	195
15位	NEW	PS2	泪指环传说・贝尔威克传说	ENTERBRAIN	战略角色扮演	2005.5.26	7140日元	141

本期真354重新夺回最流行排行榜第一的宝座，而CAPCOM最近刚发售的杀手7本期取得了不错的排名。而画面不怎么样的重装传说同样也作为“新人”上榜，本以为像重装这样外表“朴素”的游戏可能多半很难吸引到被华丽CG带大的新生代玩家，看来只要游戏好还是会被玩家发掘的。同样的道理，贝尔威克传说这样游戏素质极高但难度也同样高到变态的的游戏也能登上排行榜末尾，还真是非常难得之事。



日本硬件双周销量统计

本期XBOX在日本的销量几乎接近冰点，两星期才卖出去339台。尽管在今年的E3展上微软对XBOX360极力推荐并透露出打倒索尼的雄心，XBOX日本事业部部长丸山嘉浩也对新主机的未来颇为乐观。不过就XBOX目前在日本的销量来看，微软能否成功打开日本游戏市场还的确不得不让人怀疑。

本期统计时间：2005.5.30–2005.6.13

英国家用机游戏周间排行榜
AMERICAN MONTHLY GAME RANKING 6月12日–6月18日

本期GTASA重回榜首，相信与XBOX版作品的推出不无关系，这款游戏发售至今已经有8个多月，仍然有相当数量的外国玩家乐在其中，不得不承认其独特的吸引力。而EA以二战为题材的荣誉勋章最新作“欧陆强袭”也大受欢迎，游戏中对战场氛围的营造也很成功，能让玩家清晰地再次体会到这场61年前的激烈战役。

排名	机种	游戏名	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	横行霸道・圣安德列斯	ROCKSTAR	2004.10.29	动作冒险	39.99英镑
2位	PS2	荣誉勋章・欧陆强袭	EA	2005.6.17	第一人称射击	39.99英镑
3位	PS2	醉汉飚车	THQ	2005.6.17	赛车游戏	39.99英镑
4位	PS2	星球大战・西斯的复仇	Activision	2005.5.5	动作冒险	39.99英镑
5位	PS2	乐高星球大战	EIDOS	2005.4.22	动作冒险	29.99英镑
6位	PS2	蝙蝠侠・前传	EA	2005.6.17	动作冒险	39.99英镑
7位	XB	战区51	Midway	2005.5.27	第一人称射击	39.99英镑
8位	PS2	实况世界足球・胜利十一人8	SCEE	2004.10.15	体育竞技	39.99英镑
9位	PS2	冠军足球经理5	Eidos	2005.5.13	育成足球	39.99英镑
10位	PS2	FIFA街头足球	EA	2005.3.11	体育竞技	39.99英镑

日本家用机软件两周销售排行榜
JAPANESE GAME SALES RANKING 5月30日–6月13日

本期排名第一的重装传说也不过才卖出了不到6万4千份，不过考虑到其发售日距离统计截止日期较近，所以其销量还是有着不小的潜力。同样是由任天堂在NDS上推出的大脑锻炼练习已经连续两周超过同门师兄任天狗排在销售榜第二位，本作虽然是一款挺有意思的游戏，可惜对不懂日语的我国玩家而言就纯属鸡肋了。

排名	机种	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	销量
1位	PS2	重装传说・沙尘之锁	SUCCESS	角色扮演	2005.6.9	7329日元	63851
2位	NDS	大脑锻炼练习DS	任天堂	益智游戏	2005.5.19	2800日元	63567
3位	NDS	任天狗	任天堂	宠物培养	2005.4.21	4800日元	51379
4位	PS2	喧哗番长	SPIKE	动作格斗	2005.6.9	7140日元	39557
5位	PS2	泪指轮传说・贝尔威克传说	ENTERBRAIN	战略模拟	2005.5.26	7140日元	37059
6位	PS2	足球人生2	BANPRESTO	经营模拟	2005.6.9	7140日元	36054
7位	PS2	NAMCO X CAPCOM	NAMCO	战略模拟	2005.5.26	7140日元	34313
8位	GBA	魔法老师涅吉	MMV	角色扮演	2005.6.9	5040日元	24409
9位	PSP	英雄传说 卡卡布三部曲・朱红之泪	BANDAI	角色扮演	2005.6.2	5040日元	18452
10位	PS2	幽★游★白书FOREVER	BANPRESTO	对战格斗	2005.5.19	7140日元	17858

■下期中国电玩榜奖品预告





→强烈的飓风旋涡出现，游戏中的特定环境设计与混沌黑暗的游戏背景相互映衬，显得十分和谐。

SHADOW THE HEDGEHOG

SEGA的招牌作品,sonic系列新作再次出动，1991年SEGA第一次推出sonic系列到现在，世界累计销量已经高达3800万本。而将速度感与打击感完美结合，并突出独特的场景游戏性，使sonic成为世界性的动作游戏标志。而这次的主角，却不是sonic……

PS2	本刊译名：暗影刺猬			
动作冒险	SEGA	2005年冬	价格未定	144K记忆卡
	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

系列作品中的知名角色协同作战



←shadow显然不是独自一人挑战黑暗军团的，在系列作品中出现过的经典角色露面！不过这样的角色组合，感觉怪怪的（笑）。



对于今冬预定发售的本作，为三机种跨平台推出，可见SEGA对于本作的综合素质充满信心。而对于第一次成为主人公的SHADOW来说，从DC时代的第二作第一次出现在我们面前时，他充满邪点魅力和视觉冲击的造型和个性满点的双重能力就俘获了众多玩家的心。而本作的故事背景显然与传统的SONIC系列分化明显：黑暗军团从天而降，肆无忌惮地破坏着城市与街道，而对于自己的存在与生存意义充满彷徨的SHADOW，毅然成为了黑暗军团对抗者。而当黑暗军团的支配者BLACKDOOM终于出现时，SHADOW迎来了最大的挑战……虽然在剧情中充满疑点的敌方角色没有更清晰的描述，但我们可以相信玩家真正进行游戏时，是会对敌方角色充满突破想象力的能力所震撼的。而SEGA为SHADOW创造的能力与个性是如此的相辉映。双重能力的切换，爆裂的必杀加上本身可媲美SONIC的疾速使玩家的操作空间扩展到以往SONIC系列所没有的高度。更值得我们期待的是，作为SONIC系列外传形态出现的本作，是绝对不可能脱离SONIC而独自存在的，SONIC系列中的知名人物一定会出现在我们眼前，当SHADOW与SONIC再次会面时，亦敌亦友的他们会携手击溃黑暗军团吗？



→虽然整体游戏的风格有所定位，但还是会出现与以往风格如此接近的清新画面，三人的组合是要向什么目标进发呢？

由sega金牌制作人中裕司手下诞生的sonic系列一向是动作品牌的标志，到今天为止，在多平台推出的sonic作品形成了成熟的sonic文化，而shadow的诞生可能是另一个辉煌的开始。



→宿命的相会、梦幻的组合。sonic与shadow终于为同一目标而战斗。可以肯定的是，无论什么样的boss，遇到这样的组合一定是会哭泣的……

与原系列不同的风格是其独特的世界观与技巧

过激的破坏与爽快的疾走相结合后，突出的是与原作截然不同的游戏风格，从公开的画面中可以看到的是，SHADOW手中的武器是非常醒目的。与以往不同的是，本作非常突出主角的武器作用，在游戏中的武器的表现力与破坏力也一定是非常惊人的。不止如此，游戏中多种多样的乘坐物以及道具的使用都是非常重要的。由于SHADOW的独特身份与双重形态的特质，游戏中突出暗色调的背景与诡异的游戏环境，更突出了黑暗军团暗黑能力，也更与主人公“暗影”的名称相呼应。习惯了SONIC系列以往阳光与海岸的玩家可不要不适应哦。SHADOW在游戏中两大属性必杀“混沌控制”与“混沌破坏”的操作也是制胜的关键，在如此新颖的突破更新要素与新主人公SHADOW暗影之力配合的前提下，一定能给玩家一个全新的激斗世界。



←超科技兵器的目标指向了暗影，从图中可以看到，封闭的作战环境与暗影独特的色调结合，明显区别于系列风格。

革新的游戏场景震撼力十足

如果是SONIC系列的忠实玩家，一定会对SONIC系列中各种突发奇想的游戏场景设置所充满兴趣。优秀的场景设计使SONIC系列的速度感与动作感完美地呈现在玩家面前。而这次的SHADOW大冒险不仅继承了系列一贯的优秀风格，并且开拓了更广阔的游戏场景与更奇特的游戏场景设置，无论在黑暗军团集结的地面街道中，或是在黑暗军团的空中舰队场景中，都能感受到游戏制作者为SHADOW量身定做的良苦用心。更突出了他速度感与破坏力兼备的角色特点。

令人意想不到的场景

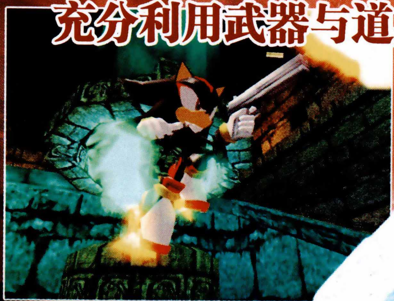


←充满速度感与紧张气氛的坠降！游戏场景突出的地势设计，一定会出现多次这样惊心动魄的画面。



↑shadow终于准备潜入敌人的空中舰队！本作地面的游戏场景设计让人惊讶，而空中场景充满魄力的画面则更让人对本作充满期待。

充分利用武器与道具



↑shadow对于武器与道具的应用一定会成为主导战斗胜利的关键！多种性能各异的武器与道具令动作元素更为多样。

Shadw The Hedgehog

50年前，作为军方秘密研制的究极生命体——暗影刺猬诞生，而有关于他的一切完全都是谜题，唯一的线索就是他自己的回忆，“我到底是谁，我是为什么而生存？”这些疑问一直停留在SHADOW的心中。为了解开这些疑问并证明自己的价值，SHADOW开始了冒险。



与SONIC相辉映的黑色幻象
正义与邪恶相互游离的邪点英雄!!

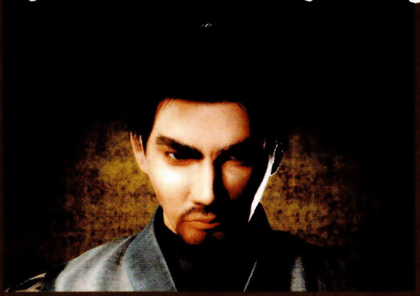
□文责/龙马

弥漫在江户的恶即斩时代剧！幕末神秘暗杀者的真实身份是医生





→谦治的剧情，不知这位怪力僧会不会和年庆一样忠勇无双呢？



游戏主人公带刀镜二郎！看起来像是一位温文尔雅、值得信赖的大叔。个人认为元气做的这几款游戏都比较忠于历史，没有像其他游戏一样，把新撰组美化到神的境界。希望本作能向玩家展现出元气公司的真正实力。

元气株式会社预定2005年秋发售本作“必杀里稼业”！故事的时间还是幕末那风云动荡的年代，倒幕维新不再是故事的主题，主角也不是以往的人气组织新撰组，玩家要控制名为带刀镜二郎的医生，白天在医院里治病救人，夜晚则放下手术刀，抄起日本战刀，完成接受的任务：让逍遥法外的恶人接受上天的惩罚！玩家的任务就是代替上苍，让法律惩罚不了的缺德奸商和横行不法的兵痞接受应有的惩罚，而故事的主题就是惩恶扬善。神不知鬼不觉地潜到敌人的死角，或者悄悄穿过屏风，不给敌人反击的机会就将其收拾掉。可以说本作就是一款暗杀恶人的游戏。本作是一款时代性很强的作品，表现出日本人对当时的时代观。继“幕末风云传”，“剑豪”之后的本作与其说是表现人物的作品不如说是一款表现时代的作品，通过游戏，玩家可以穿越时空，投身到那弱肉强食的时代，感受到当时生存的艰辛。



带刀镜二郎

主人公，白天作为医生受人敬仰，夜晚作为剑士斩奸锄恶。平时寡言少语但很有正义感，对亦师亦父的道顺非常尊敬。

谦治

自称是寺院的主持，但是口无遮拦并贪花好色，对女人和小动物都很温柔，重感情。和镜二郎从事同一职业。不使用任何武器。

大夫能否帮我治疗？



←在这个小城市里生活着很多形象各异，性格不同的人，切记用对话来引发剧情。



→镜二郎的养父带刀道顺，年事已高，现在过着隐居的生活。

必殺裏稼業

暗杀者一定要神鬼不知地完成杀手工作，不知不是忍者而是医生的主人公会有什么样的表现。

PS2	本刊译名：必杀里稼业			
	元气	2005年秋	7140日元	记忆容量未定
动作冒险	DVD-ROM	日版	人数未定	审查中

突袭一刀断魂 成功关键是神鬼不知 刀光闪人魂两处



←用巧妙的方法，无声无息地接近敌人，连反应的时间都不留给敌人，一刀断魂。让我们和主人公一起寂静而又华丽地切断一切罪恶吧！

□文责/龙马

幻想水浒传之畅想曲首度奏响

RHAPSODIA

ラプソディア™

PS2	本刊译名：幻水畅想曲			
战略角色扮演	KONAMI	2005年秋	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	人数未定	审查中



←按行动顺序本不该主人公行动，看起来是主人公在发动自己的得意特技反击，可怜的盗贼要遭殃啦。从画面上看，本作的特技存在级别。主人公的特技目前还仅为E级。



→这次轮到主人公行动了，不知道这次主人公会使用出何种特技。不过既然贵为主人公，特技的种类和质量一定值得信赖。很想知道本作会不会像火纹一样引入人物成长率这一要素。

前作人气人物在本作也会登场



←战斗出击编成画面，看起来和火纹颇为相似，不知难度如何？战场上的宝箱能否攻击？是否会有盗贼职业出现？战斗有无回合限制？胜利后有无特别奖励？诸多的隐藏要素令我无限期待！



→可卡：他是我的朋友，很久以前就认识的老朋友。看来主人公遇到麻烦时有人帮忙解围。游戏中要多进行人物对话。应该会招募到新的强力伙伴吧。

故事在群岛诸国与库鲁库皇国战争开始7年前，从港口城市的街道上一件不起眼的小事开始……畅想曲是人气RPG幻想水浒传的最新作。虽然游戏的风格与以往作品不同（个人认为本作的特点是新），但故事在与“幻想水浒传4”相同的世界展开。从新主人公的视点上看到新的故事，展开全新的冒险，给人带来全新的感受。众多的个性人物登场、优美的画面、和谐的旋律绝对可展现出公司的制作实力。本作是了解“幻想水浒传4”世界的绝好机会，而且本作将为大家解开“幻想水浒传4”中的纹章炮之谜。相信幻想水浒传系列的FANS们绝对不会错过本作！



可里路

本作主人公，从年少时开始和父亲一直到处旅行。为人正直，对有困难的人绝对不会坐视不理。轻而易举地熟练使用一把巨大的两面刃。

赛内卡

与可里路一起旅行，对可里路来说就是一位可靠的大姐，无论是陷入困境，还是有难以启齿的事情的时候，只要向大姐坦白，立刻可以心情舒畅。

安达路库

与可里路一起旅行的伙伴，为人认真至极，有时好胡思乱想、有点钻牛角尖，但很喜欢周围的人，安达路库和赛内卡都是可里路父亲的部下。

STORY

在昏暗的书店里翻开这本书，书中写到：以下我说的故事是关于作为纹章兵器被使用生物的记录。在这世界本不存在的生命的身上，寄宿了这世界的根本：纹章的魔力。因此，这种生命被人改造，被人作为兵器利用。

→游戏的舞台与「幻想水浒传4」有一部分是相同的。喜欢「幻想水浒传4」的朋友们一定不要错过。

文责／龙马









原创 围绕着魔剑与灵剑

作为3D刀剑格斗的代言。灵魂能力系列的画面表现力和游戏张力是其他作品无法比拟的。架空幻想的浪漫背景下，是充满个性魅力的喧哗演武。前两代的优秀素质让我们对NAMCO的再次创新充满期待。

利用道具与职业转生的战士 让玩家热血沸腾的自创形象

对于现今格斗作品相对贫乏的市场来说，SC3不仅在声光画面等表面素质上有所强化，在游戏内容上不断革新（包括新角色的添加），更可贵的是，开发团队没有满足现状，更将角色与游戏世界观的原创要素结合发展到这个层次，让所有格斗类型爱好者对于格斗角色的可塑性有了重新的认识。如果如此优秀的原创要素能够完善地克隆于街机系统上的话，SC3会同样给格斗街机市场一个不小的震动。



←女子暗杀者的职业形象做的非常到位，尤其是若隐若现的面容。

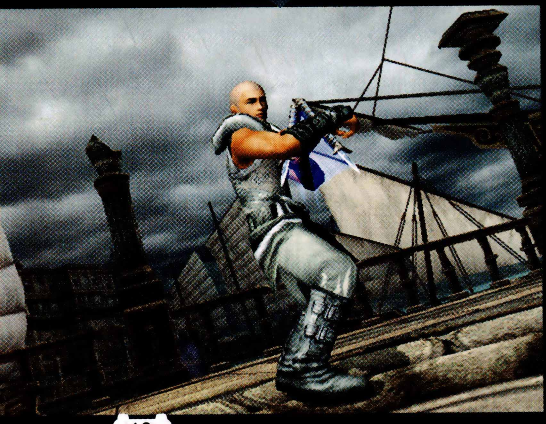


↑如上方略显单调的建模不同，原创角色在游戏中有着出色的美术表现力。



→可以用鬼侍来形容这样英武的武士形象，御剑目指。

我们可以看到，SC3不光在原创要素的添加上给我们以惊喜，本作在游戏角色和游戏背景的光影画面质素以及角色自身的造型设计细节上，都是有明显的进步的。而对于操作新角色的期待，我与众多的SCFANS一样，等不及了……



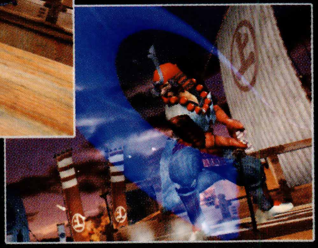
依旧激烈的武道对决与胜负争夺 依旧耀眼的刀光剑影在刃间碰撞

经历过前两代的玩家对于SOULCALIBR系列独特的刀剑光影质素一定印象深刻，这个出色的游戏美术效果更加突出了刀剑对决时武器的速度感和重量感。本作在原有的效果基础上增添了更多的刀剑光影效果，而在原创角色手中众多的道具武器，就更能突出体现新作继承此点的特质。更多前作中没有出现的特殊武器所划过的轨迹，一定是更为耀眼的苍虹。

不断闪耀的剑之苍虹



↓图中侍者的上段一斩由于剑光影轨迹的体现，令速度感出色地体现了出来。



↑由图中可见，本作的刀剑光影系统更为成熟，斩的感觉极为豪快。由于轨迹与光影配色的分别，更突出了角色不同的剑术风格。

间的斗争再掀篇章

预定2005年秋在PS2平台上推出的SOULCALIBR系列最新作SOULCALIBR3一经宣布就成为了玩家为之期盼的作品。而这次NAMCO不仅在PS2家用平台上首发此作，在游戏自身综合素质上进行了提高，更结合家用版本的特点带来了惊爆的原创要素，使本作充满了革命性，全新的刀剑格斗活剧即将在PS2上上演！



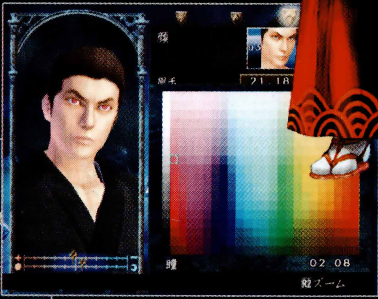
PS2 对战格斗	本刊译名：灵魂能力3		
NAMCO	2005年秋	未定	144K记忆卡
DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

新原创要素令个性满点

这次的原创要素最为耀眼便是角色自创模式。而与别社SEGA的VF4系列与本社的TEKKEN5单纯的更换角色颜色与添加道具不同的是，在本身角色特征可细致修改的前提下，本作居然引进了RPG要素中的职业要素，更令人惊讶的是，职业对应的道具数量就更为惊人。按照NAMCO官方宣布的十种职业属性配合职业相对应的多种道具与角色本身的细致特征修改相结合，相信每一个玩家都能体会到操作自身个性对应角色的成就感。而角色的原创分支，更是超过了以往任何一款格斗作品，NAMCO开发人员的天才想象力令玩家的操作投入性大大增加。



↑首先选定自己的角色原型，之后选定职业，创造原创角色。



↑之后可以对角色面貌进行细致的修改，包括细微定色等。



←在不断的战斗中得到的积累，使职业对应的道具日渐丰富，一个充满个人风格的原创角色被塑造成型。

令我们的角色发生质变的十种职业

这里介绍的十种可选职业如对应不同的角色相结合，相信会产生令玩家意想不到的变化。从对应的十种职业中，都可找到与基本角色相对应的范本。参考介绍为自己钟爱的角色提前选择职业吧。

战士	僧侣	盗贼	幻术师	法师
文明的守卫者，边境的战士，依靠手中的利刃显示着自己过人的生存能力，将敌人无情地斩杀吧。	在戒律森严的寺院中，佛之信道的守卫者，在超强的修炼强度中追求将肉体达到极限的修道僧。	宝物的追求者，并在黑夜中完成着危险与恐怖任务的隐秘者。无时无刻给予敌人未知的恐怖感。	华丽幻术的使用者，利用华丽的魅幻之术将对手迷惑，甚至控制对方的肢体，而轻易的夺取胜利。	神力量的引导者，拥有代表神灵净化人间的超强实力，面对为恶的魔物会毫不犹豫的施与天罚。
忍者	**斗士**	**海贼**	**侍**	**暗杀者**
日本特色的体现，听从主公的命令进行隐秘任务的强者。拥有超强的机动能力，冷静而且敏锐。	视荣誉为生命的强豪，勇武的代名词，拥有着惊人的战意，为了至强的目标在战斗中磨练自己。	海域的猛者，争夺着海上的财宝。在无数次的海战中磨练出了出众的智谋与钢铁般强壮的身体。	对主公誓死忠诚的日本武士。在武士道精神的指引下，不断地进行武道与剑道的磨练。	黑暗的跟随者，为了报酬可以连自己朋友的生命都夺取。永远在暗处给予敌人致命的偷袭。



加入最新数据与更快捷的网络环境的WE系列最新作！



Winning Eleven 9

WE系列的最新作又出现了，本作的一大特点就是采用了济科和中村俊辅做代言人。一个是20年前任意球最强者，一个是当今足坛任意球第一人，这会有什么特殊含义么？



←西甲新科射手王埃托奥独闯班马阵，他的实力在新作里想必是会得到加强的。



→可以看出游戏中球员们的动作更加细致，比起前作要更加细腻。游戏的网络服务技术得到了改进，数据传输进行了优化，将大大加快网络对战的速度。

PS2	本刊译名：胜利十一人9			
	KONAMI	2005.8.4	7329日元	记忆容量未定
体育竞技	DVD-ROM	日版	1-8人	全年龄推荐

KONAMI的人气足球游戏(在我国应该说是人气最高的游戏了吧)实况系列即将推出第9代作品，官方初步预定于8月4日发售，价格是7329日元。根据现在的情报，本作依旧会采用日本足球界名人担当形象代言，只不过本次是由国家队教练Zico与日本中场核心中村俊辅一起作代言人，这也是WE系列首次使用双代言人。游戏在前作基础上，除了更新球员资料和转会数据等必须的工作之后，在战术层面上增加了WingBack（边路自由人，进攻时压上防守时又回到最后的球员）和SecondTop（二排插上攻击手，在前腰的位置稍后一点）两个位置设定，丰富了战术。新增加了下雪天气，届时可以看到雪天中选手们呼出的白气。Master League中将更加细化球员的成长，更加真实。网络速度也将得到优化。

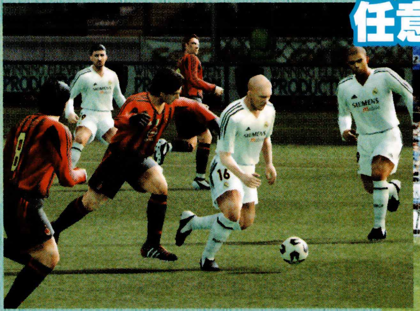
“日本！Go for 2006”

游戏新增了一个“日本Challenge Go for 2006”模式，是一个模拟日本队在06世界杯的征途的新模式。模式下将完全再现本次日本队的分组形势与入选球员，让玩家亲身体验日本队的出线历程。日本队是全世界第一个完成预选赛进入06世界杯的球队，这个模式将会有很大的纪念价值。解说阵容中除了保持前几作的解说员之外，日本著名球星北泽豪也将出现在游戏里。北泽是日本第一批职业球员中的代表人物，亲历了日本足球的动荡与发展。

球员们更加细致的动作



→各位活跃在世界足坛的球星们依旧会为大家奉献精彩的演出。



任意球之王的全力演出！







↑中村的强力任意球，他独特的发球姿势保证了球速和弧线，不仅在亚洲，在世界上也是当今足坛的一绝。

□文责/无无

夏之祭 PSP新作总力特辑

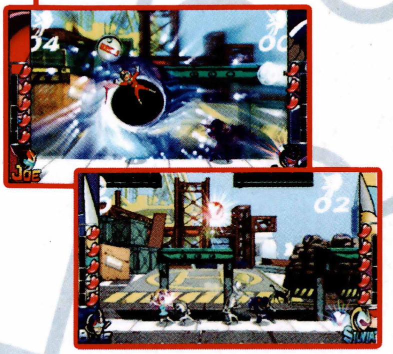
1 **天地之门**
SCEI/2005.7.21
▶第20页



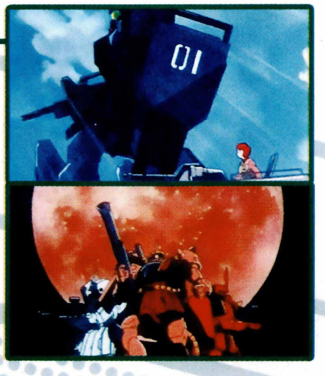


2 **怪物猎人P**
CAPCOM/未定
▶第21页

3 **幻侠乔伊 格斗盛宴**
CAPCOM/2005年夏
▶第22页



5 **基连的野望 吉恩的系谱**
BANDAI/2005.8.11
▶第24页



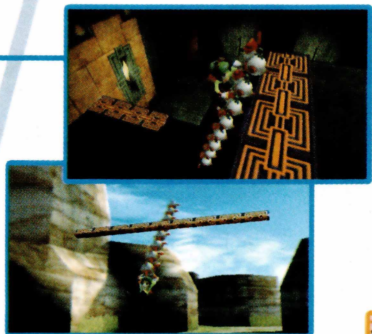


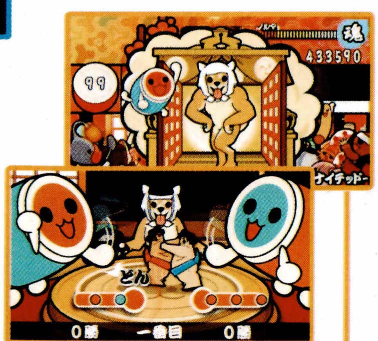
4 **火焰的气息3**
CAPCOM/2005.8.25
▶第23页

6 **洛克人冲击1+2**
CAPCOM/2005.8.4/2005.9.8
▶第25页



7 **遥控机器人**
TECOM/2005年秋
▶第26页





10 **太鼓达人 便携版**
NAMCO/2005.8.4
▶第29页

8 **F1 2005**
SCEI/2005年
▶第27页





9 **天诛 忍大全**
SCEI/2005.7.28
▶第28页



PSP	本刊译名：天地之门			
动作角色扮演	SCEI	2005.7.21	5040日元	448K记忆棒
	UMD	日版	1人	12岁以上

本作由CIMAX开发，SCE发行。是日本市场上很少见的中国式武侠作品，也是PSP上首款预定推出中文版的作品，这就是动作RPG“天地之门”。

中国文化色彩浓厚且即将推出中文版的RPG即将登场！

故事的舞台是东方世界“央卦”，东方青龙门的弟子习武青年真武，为了去找寻禁断的“秘传碑”不惜破门出游。在机缘巧合之下救下了同门师妹翠铃，之后二人卷入了央卦世界中东西南北中五大门派的争斗旋涡之中……目前公布的一部分剧情，是真武与翠铃为了阻止意图收尽天下名剑的中央麒麟门的野心，而赶往南方朱雀门相救。但在途中经过的香禁洞里，翠铃却忽然对真武动起了手，真武无意交手却被翠铃所伤。正当千钧一发之时，一个神秘的剑客出现将其救下……



↑本作拥有极强的中国武侠既成世界观，是一款风格独特的角色扮演游戏。游戏能看到很多香港武侠小说里的固有桥段。





真武

从来不会怀疑别人的率直青年，但正因性格单纯，反被人利用。被迫触戒破门后仍不放弃自己的理想，为成为强者而继续修行。

翠铃

被中央麒麟门灭门的东方青龙门幸存弟子，为兴盛原武门被人推举为新门主，但她却极力逃避，似乎还有什么更神秘的目的……

在中国风的世界里操纵男女侠客去与邪恶势力作斗争！



游戏的进行方式比较新颖，是以动作加战略的方式进行。玩家操纵翠铃与真武，手持双剑与敌人交战。除了动作部分，RPG的要素也是非常丰富，比如四圣兽系统和剑谱系统的设定就是很明显的例子。

游戏中精彩绝伦的战斗画面







↑→图为精彩的双人作战的战斗画面，“天地之门”预定2005年年内发行中文版，有兴趣的玩家请留意。

□文责/无无

人气大作网络游戏"怪物猎人"续篇登场PSP，追加的全新武器装备，全新怪物等诸多新要素令人耳目一新。游戏系统也做了相应调整，使玩家更容易上手。向往自由自在猎人生活的玩家千万别错过。



MONSTER HUNTER PORTABLE

モンスターハンター

PSP	本刊译名：怪物猎人P			
	CAPCOM	发售日未定	价格未定	记忆容量未定
动作冒险	UMD	日版	1人	审查预定

重视猎人生活和猎人世界观的最新作品

作为怪物猎人正统续篇的本作继承了前部作品的精华，玩家可以切身感受到一名怪物猎人的真实生活。游戏继承了前作的自由性及多变性，狩猎不同时期的怪物要用不同的方法策略，被怪物追赶时还要合理地利用障碍物和机关才能尽快逃离险境。本作表现出时间的流动性，玩家会明显地感受到时间的流逝，甚至可以觉察出春夏秋冬四季的交替。广大的游戏场景，多变的地形以及逼真的光影效果不仅让游戏充满魄力，还为我们展现出怪物猎人轻松自在而又危机四伏的特殊生活。



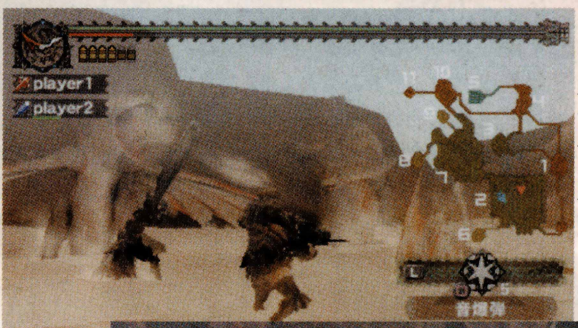
↑房间里到处都是食物材料和炊事用具，利用好它们一定能做出美味可口的食物！



面前强敌无数!! 处处危机四伏!!



←骄傲孤独的甲龙，依然凭借自己凶暴无敌的力量让怪物猎人寸步难行。

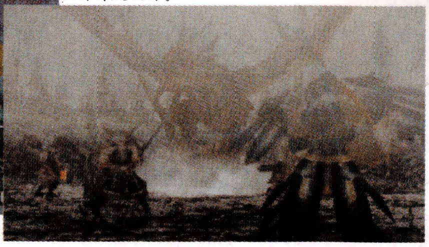


←玩家在广袤无垠的大地上高速移动，突然地上出现了沙龙王。



↑面对红雷龙也必须英勇战斗。

↓危机！强力攻击从空而至，空之王者再度现身。





→这种呼啸成群的蜜蜂还是非常难缠的对手。

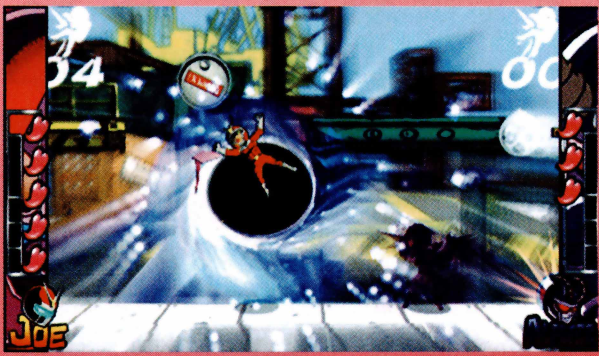
□文责/龙马



VIEWTIFUL JOE バトルカーニバル

PSP	本刊译名：幻侠乔伊 格斗盛宴			
	CAPCOM	2005年夏	价格未定	记忆容量未定
格斗对战	UMD	日版	1-2人	12岁以上

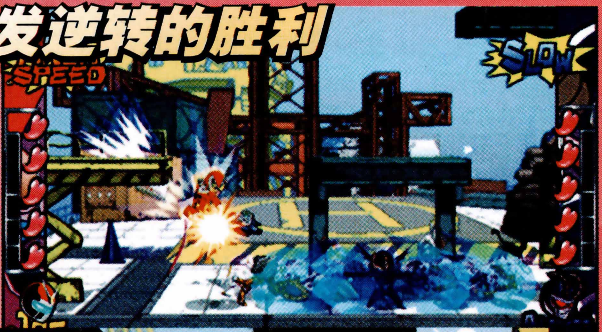
在华丽与喧哗中夺取主角的宝座



↓VFX异空间出现！抓住这难得的机会抢先进入VFX异空间的话，在对手到达之前击败异空间中的假面ROBOT，就能夺取比赛的胜利！

在NGC与PS2上都引起横版动作风潮的“幻侠乔伊”终于登陆PSP！当时“幻侠乔伊”的推出以浓烈对比的色彩，夸张的声光表现结合爽快流畅无比的操作成为了家用平台上不可多得的2D动作经典。本作可是幻侠众角色争夺电影主角的格斗胜负决定战！由原来的动作类改为动作格斗类，在原作角色完全保留，并发掘出新角色的同时，原来幻侠最大的特色，爽快的操作感与夸张的声光表现绝对满点保留！动作与对战的结合相信定会令红侠老FANS们欣喜不已，而新接触幻侠的玩家也会为其紧凑的格斗速度感所痴迷。在格斗要素的添加上，动作名厂CAPCOM可谓煞费苦心，从场景道具的设置到新系统VFX洞穴（异空间）的补充，使格斗结果的不确定性和娱乐性大大增加，更突出了幻侠系列一贯的动作战略性。只不过这次，战略的目标可能是自己的好友哦。

一发逆转的胜利



→超杀拦截发动，将最速启动的对手拦截击溃，一发逆转，把握最终的对决走向胜利！



超喧哗的演出 全新要素的添加 至高的爽快动作



□文责/龙马





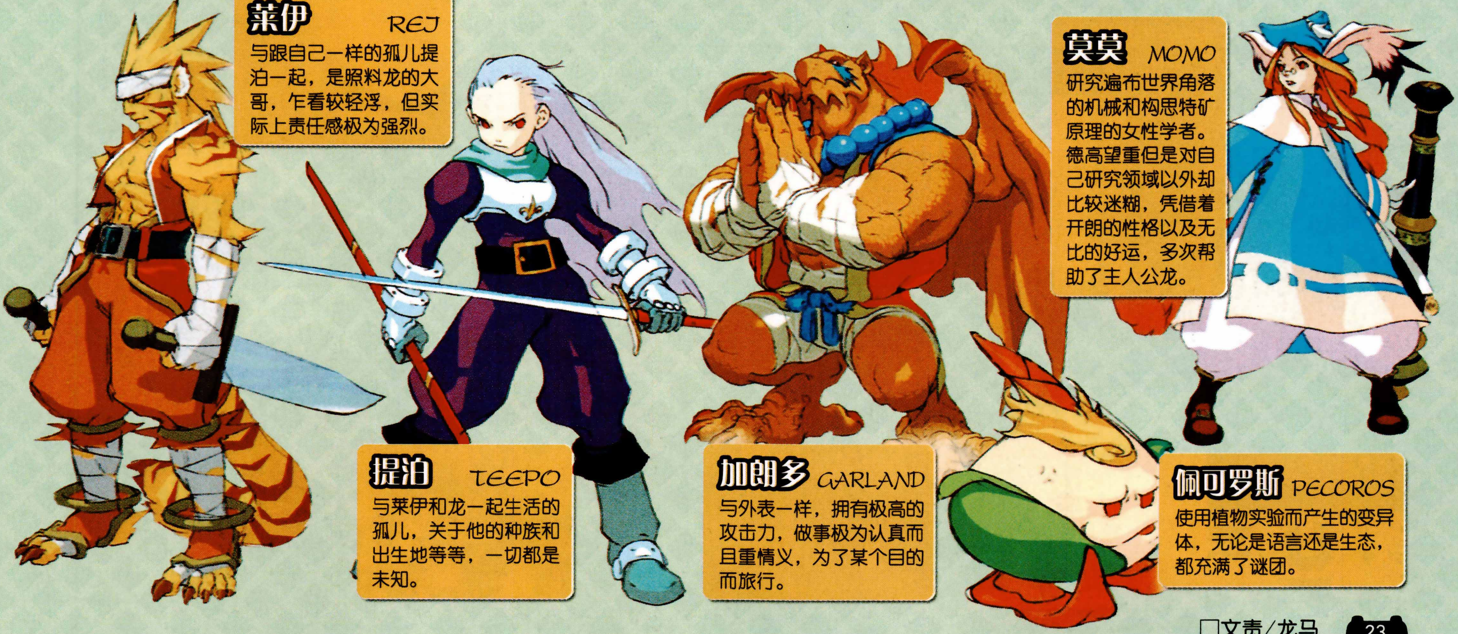
尼娜 NINA
威帝亚王国公主，知识丰富，擅长攻击魔法，背后的翅膀使她能在空中自由翱翔。

龙 RYU
本作的主人公，是神秘龙族的后裔，拥有变身能力。尽管现在力量较弱，但随着成长，会变得非常强大。

和传说中的龙一起龙战士复活

以传说中拥有破坏世界力量的神秘龙族为主题，有众多FANS支持的火焰的气息系列中最受赞扬的“火焰的气息3”决定移植到PSP！除去本身多彩的系统和魅力十足的性格，在PSP上又追加了大量新要素。围绕着龙的冒险旅行，现在再次出发。主人公龙和尼娜再加上传说中神秘的龙，拉开了这一段令人陶醉的美丽的冒险故事的序幕：在矿井的深处，发现很久以前使大地荒芜的传说中的种族：龙族，世界再度陷入恐慌……因为讨厌周围异样目光而化身为少年的龙，与两个同样脱离社会的少年孤儿：莱伊和提泊一起生活。虽然生活比较艰难，但也过得悠然自得，可惜这样美好的日子却不能长久，在那天突然结束……

PSP	本刊译名：火焰的气息3			
角色扮演	CAPCOM	2005.8.25预定	5040日元	记忆容量未定
	UMD	日版	1人	审查中



莱伊 REI
与跟自己一样的孤儿提泊一起，是照料龙的大哥，乍看较轻浮，但实际上责任感极为强烈。

莫莫 MOMO
研究遍布世界角落的机械和构思特矿原理的女性学者。德高望重但是对自己研究领域以外却比较迷糊，凭借着开朗的性格以及无比的好运，多次帮助了主人公龙。

提泊 TEEPO
与莱伊和龙一起生活的孤儿，关于他的种族和出生地等等，一切都是未知。

加朗多 GARLAND
与外表一样，拥有极高的攻击力，做事极为认真而且重情义，为了某个目的而旅行。

佩可罗斯 PECOROS
使用植物实验而产生的变异体，无论是语言还是生态，都充满了谜团。

□文责/龙马

FANS注目的移植作品登场



機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

PSP	本刊译名：基连的野望 吉恩的系谱			
战略	BANDAI	2005.8.11预定	5040日元	256格
	UMD	日版	1人	审查中



→只要是自军开发出的机体，会自动登录到图鉴中，试着把图鉴全部收集吧！

继PS时代曾辉煌一时的高达战略游戏“机动战士高达 基连的野望 吉恩的系谱”日前Bandai正式宣布该作完全移植PSP并将追加PSP版仅有的全新内容！PSP版集“机动战士高达 基连的野望 吉恩的系谱”系列之大成，再现了机器人世界中的激烈战斗，完全收录了原PS游戏两张碟片中的所有内容，并且运用PSP的高清晰液晶屏幕回放高画质的动画来丰富情节。登场的单位角色有250种以上，400个以上的情节、120个以上的角色，其丰富程度决不会让“机动战士高达”系列的玩家失望。

统帅全军指挥战斗创建自己的全新宇宙

鉴于PSP的16：9宽屏画面，游戏的战斗场面和战略画面则更具气势和压迫感，游戏音乐则保留《机动战士高达》系列的一贯风格。而且制作商针对PS版进行系统优化，本作的游戏时间将大幅缩短，玩家不需在苦苦等待漫长敌方的战略时间。向开发部门投资开发新机体，一定时间后才可生产，无论是投资还是生产都需要计划性和高效性，花最少的钱办最多事，还可以使用资金进行特殊作战、演说以及设立研究设施。本作有大量战场对话，每个人的台词各不相同，充分表现人物性格。此外用烦了地球联邦军泛用量产型MS RGM-79的玩家大可抛弃吉恩军而指挥基连军，击垮原作的主人公，报仇雪恨就在此时。



←PS时代特别发售的〈攻略指令书〉的新电影脚本，更追加了PSP版仅有的原创要素。以势力扩张为目标，奋斗吧勇士。

知己知彼百战不殆



←完美再现了机器人世界中的激烈战斗，完全收录了原PS游戏两张碟片中的所有内容，并追加了大量新要素，玩家还可以像玩三国游戏一样选择其他的势力进行游戏。

→第一部完成之后，可以继续进行第二部游戏，这次也是需要长时间的战役吗？

保留了第二部战役一样的精彩

→注意确保补给线，运用与地形相适应的兵器，占领敌人的据点是基本中的基本。

PSP高清晰液晶屏幕回放高画质的动画





←坚持对开发部的各个技术部门持续投资，可能开发出性能更高的兵器，对今后的战斗会有很大帮助。另外不仅是战斗，野外画面也可表示复数机体。

□文责/龙马





ロックマンDASH 鋼の冒険心

在海上作战有很多限定 在宝箱中有很多神秘物品

在洛克人面前的敌人不仅仅是遗迹中的看守人。令人恐惧的“无敌空贼”伯恩一家，为了得到传说中的秘宝，不断挑衅洛克人。老大指挥官提赛鲁伯恩，天才的二女儿多龙伯恩，再加上还是婴儿的博伯恩，无论是陆地上，还是天空中，或者是海洋里都会出现伯恩兄弟的身影，伯恩兄弟无处不在，伯恩兄弟神通广大……在伯恩兄弟强大的战斗力面前，玩家操纵的洛克人到底能坚持多久?



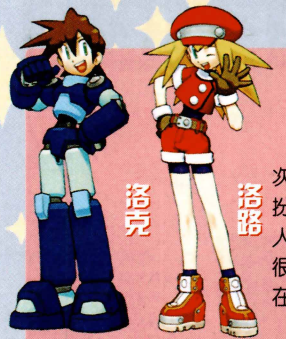
←用左手的武器将敌人一击必杀.



洛克人冲击1、2同时登陆PSP，探索古代文明的遗迹，取得各种各样的物品和能量，为了传说中伟大的遗产，在冒险心的驱使下，少年和少女踏上冒险旅程。在遗迹中除各种敌人外，藏有传说中的能量，此外还有能使洛克性能强化的贵重宝物。

PSP	本刊译名：洛克人冲击 钢之冒险心			
角色扮演	CAPCOM	2005.8.4预定	3990日元	320格
	UMD	日版	1人	全年龄

登场人物大揭秘



洛克

洛路

个性人物一直是洛克人系列的亮点，这次PSP两作的人物也不例外。尽管敌人角色扮演着十恶不赦的角色，但人没不含糊，让人不恨反爱。其中尤其是多龙和寇本，不但很有人气，还有以她们为主人公的作品问世。在此，为大家介绍两作的登场人物。

贵为主人公的万人迷角色洛克,能力自然无需多说。而洛路则是机械方面的天才。



伯恩三兄弟

闻其名小儿不敢夜啼的空贼一家,虽然嘴上说的无敌天下,但与洛克的战斗总是以失败告终。



巴来鲁和迪塔

巴来鲁是洛路的祖父,在遗迹中捡到洛克并抚养至今。迪塔是一只正体不明的猴子,经常帮助洛克.



寇本

一直跟随伯恩一家的机器人，全部多达40名，性格各不相同。



格莱德

与伯恩一家作对的空贼，很聪明但可惜没有运气。



妙拉

用全部财产建造了巨大飞空艇、向禁断之地挑战。



伯拉

伯拉兄弟之一，典型的暴力男，单手挥舞着一把大刀，另一手装备着手里剑。弟弟则完全不同,永远是轻装打扮。

ROCKMAN® DASH2 エピソード2 大いなる遺産

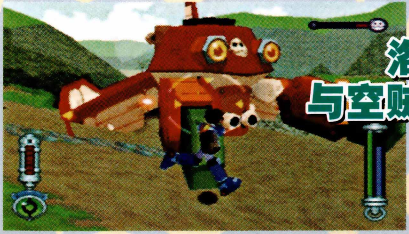
PSP	本刊译名：洛克人冲击2 伟大的遗产			
角色扮演	CAPCOM	2005.9.8预定	3990日元	记忆容量未定
	UMD	日版	1人	全年龄

驰骋在更为广阔的世界上!

洛克人冲击2，比前作有更为辽阔的世界，解谜和冒险也比前作更为深奥。在野外的物品可以拣起来投掷，将它们掷向路人会很有趣。此外，在街头进行战斗时，切记利用此街特定的特性，并借助街边路人的力量，将敌人击溃。请用心体会本作战略性这一亮点。



↑洛克和洛路来到尼诺小岛，也许会得到一些有用的情报吧.



洛克全新大冒险 与空贼进行生死决战 小心为上

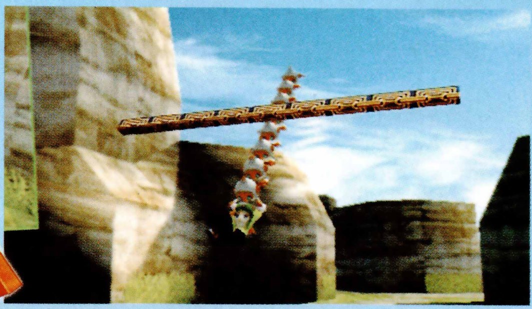
←再度与多龙决战，多龙乘坐的机器人再次登场。与前作相比较，本作的机体都得到了升级。

□文责/龙马

KARAKURI



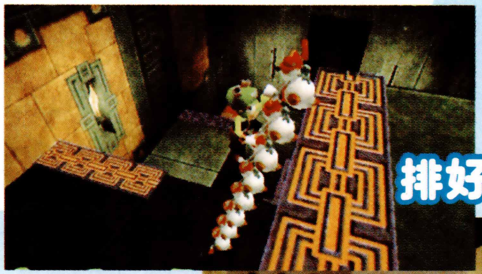




PSP	本刊译名：遥控机器人			
角色扮演	TECMO	2005年秋	价格未定	记忆容量未定
	UMD	日版	1人	审查中

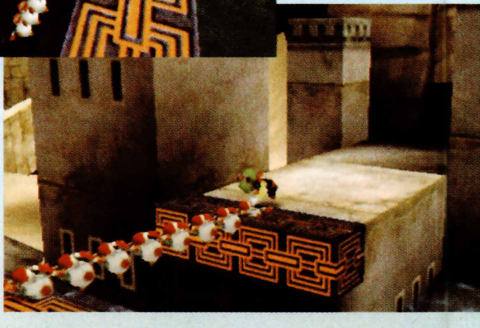
纳多和杰库鲁的惊险之旅从此开始!!

为了调查古代高度文明之谜，研究机关派遣头号精英：王牌新兵代理人纳米和遥控机器人杰库鲁一起潜入古代遗迹。然而，在巨大的古代遗迹中盘踞着各式各样的敌人，还有种类繁多的陷阱。玩家要集合纳多和杰库鲁之力，排除万难，进入恐怖遗迹的最深处，彻底解开高度古代文明之谜。本作属于比较另类的游戏，厌倦了刀光剑影，拯救世界的玩家可以投身于轻松的遗迹大冒险，获得完全不同的感受。玩家要熟悉掌握横列阵、纵列阵、圆列阵这三种阵形的基本特性，根据不同情况的需要迅速切换不同的阵形，在危机四伏的神秘遗迹内创造出一片属于自己的天空。



←服从指挥的杰库鲁们排成一排，等候着指挥官纳多的命令，玩家一定要洞察前方的危机，事先作好准备才能取得最后的胜利。

排好队听指挥

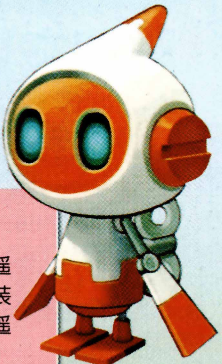


利用杰库鲁飞天遁地无所不能



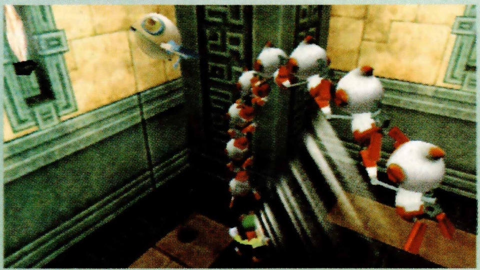
纳多

14岁的新兵代理人，由于身体能力和优秀的洞察力受到赏识。



杰库鲁

从古代遗迹发掘出的遥控机器人，因为依照遥控装置的指示行动，被命名为遥控机器人杰库鲁。



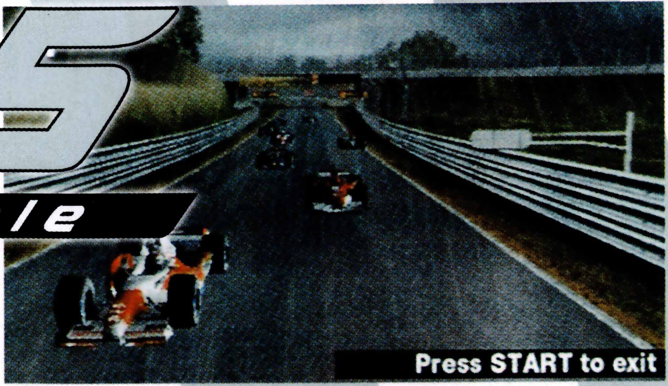


←图中表示的是纵阵形的基本变化，简称为“背投术”，利用好术可以飞天遁地，进入巨大遗迹中用普通方法不能进入的神秘场所。

迅速变换阵形方为取胜重中之重

□文责/龙马

Formula 1 05 Portable



PSP
赛车竞技

本刊译名：F1 2005			
SCEI	2005年预定	5040日元	记忆容量未定
UMD	日版	1-2人	全年龄推荐

世界最吸引人的赛车比赛在金秋登陆PSP！

自从SCEI在2003年宣布获得“F1一级方程式赛车”独占游戏使用权，就真没闲着，现在是每年都会推出一款F1游戏，早些时候SCEI就公布了最新作品"F1一级方程式赛车2005"的PS2版本，现在又准备在PSP上推出。从画面上可以看出PSP版的水平丝毫不逊色于PS2版，而且16：9的宽屏幕视野更加开阔，使人对整个局势的把握能力大大提高。同时在操作上也作了细微的调整，使操作更加适合掌机用户，足见厂商对PSP版的重视程度。

完全真实的车队资料让人身临其境！

在F1新赛季激战正酣的时候公布新作实在是个不错的选择，游戏的品质也让人满意，更多的模式、全部实名的车队与名车等等，都给游戏增加了很多游戏价值。当然，中国站的比赛更使国内车迷的心气变高，相信国内会有很多人支持本作的。



↑像法拉利这样的名车队都会在游戏中得到完全再现。



←著名车队的车手都会一一参战，你要如何应付呢？

赛场实况完全再现

↓转弯！赛车比赛中最精彩的细节也表现得非常完美！这样的作品值得大家期待！





↑“罢赛七君子”们在事件后承受了很多压力，但七家车队都坚持自己的意见，认为自己的行为是经得起推敲的。

争取最高速度！争夺最高荣誉



←↓比赛的精彩画面，从起跑到转弯，直到比赛结束，每个细节都很真实！





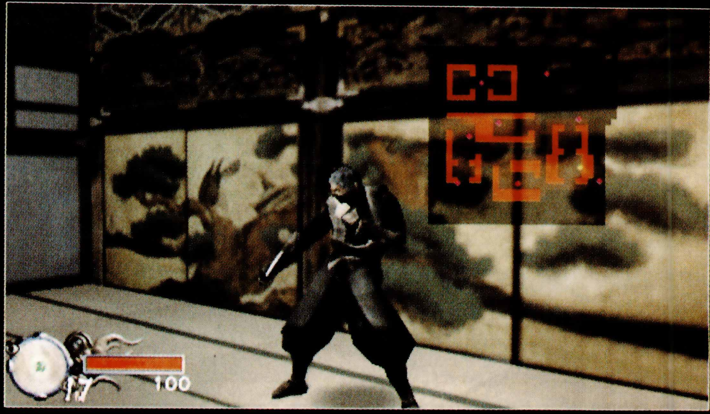
↑→前几天的罢赛事件还不知国际汽联会做出怎样的判罚，但我们用游戏过把赛车瘾就已经很爽了！



罢赛对赛车的影响 就用游戏来弥补吧！

天诛 忍大全

TENCHU SHINOBI TAIZEN

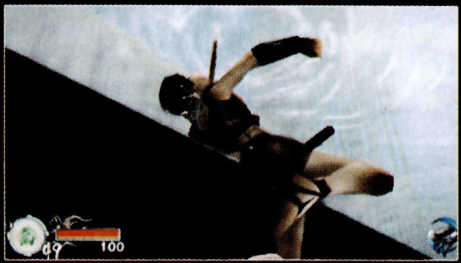


人气大作《天诛》系列最新作登陆PSP。浓缩了本系列的精华，随时都能感受到天诛的魅力，值得期待。

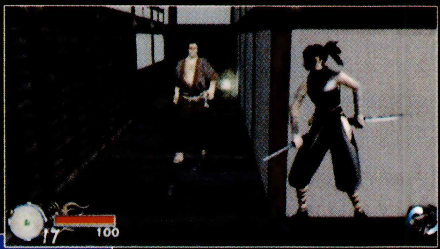
PSP	本刊译名：天诛 忍大全			
	SCEI	2005.7.28	5040日元	256格
角色扮演	UMD	日版	1-2人	15岁以上

深夜潜入正义之刃将恶势力一刀两断

作为一名忍者必须善于隐藏自己，在最适当的时候，突然现身，将敌人一击必杀。本作依然能让广大的玩家完全感受到“忍杀”成功的快感。这次我们可以利用PSP掌机的功能，随时随地都能进入天诛的世界，感受忍杀的快感。此外本作集结了该系列的人气主人公，丰富多样的忍具和技能，绝对能满足广大天诛迷的需求。本作主人公人数众多，各有不同，熟练使用他们各自的特技才是过关的关键。



←↓不让敌人发现，悄悄地潜入，无论是阴影处或者是水中，都是我们的藏身之所。在敌人最大意时候给予他致命的打击。

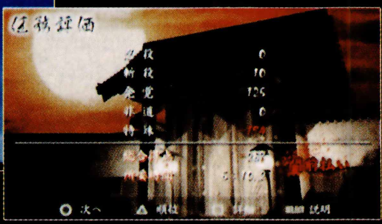






↑→悄悄接近敌人，突然发动，一击必杀，让敌人死都要做糊涂鬼才是游戏的重点。

↓过关评价关系到道具入手。



一切作恶者必遭天诛

本作初登场4名主人公。侍奉主君的力丸和彩女，加上职业暗杀者凛和铁舟。随着游戏的进行还会增加新的主人公。新主人公目前尚未公布，敬请期待。



彩女

东忍流的天才女忍者，华丽的忍杀就如同凤蝶起舞于花间。仰慕的师傅和师兄弟惨遭不测之后失去了生存的意义，但仍为乡田藩的菊公主努力的工作。

力丸

东忍流头目，发誓效忠乡田藩，有能力化解任何危机。对自己无比自信，完美的完成任务是他的信条，不愧是忍者中的忍者。

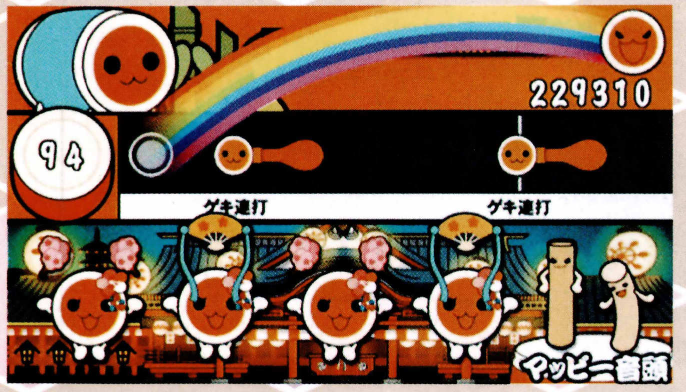
凛

红屋的暗杀者，出生之地「叶隐之里」被摧毁后，被红屋的吟收养。困扰叶隐之里毁灭原因的同时进行着暗杀者的工作。

铁舟

平时是一副医生装扮，以前的数年周游了大陆列国，实力派人物，相信熟悉前作的朋友一定会满意他在本作的表现。

□文责/龙马



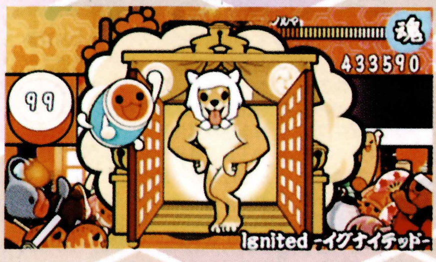
太鼓の達人® ぽ～たぶる

在街机和PS2上的人气大作《太鼓达人》终于在PSP上隆重登场。收录的曲目？全新的系统？还有比什么都重要的敲打时的“愉快心情”？在下面将为您全部一一解答！先透露一个小秘密，本作支持通信对战。咚咚锵……

PSP	本刊译名：太鼓达人 便携版			
	NAMCO	2005.8.4	5040日元	230格
音乐动作	UMD	日版	1-4人	全年龄

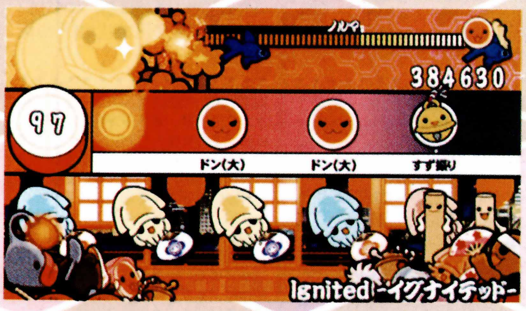
在家在户外随处都可咚咚锵

符合画面指示，敲响大鼓，享受到优美旋律的《太鼓达人》终于登场PSP。初次接触的玩家也大可放心，只要按操作系统指示按下按键，立刻可以融入音乐的海洋。而且只一台主机也能两人一起游戏、新音符、新形式、必将掀起新一次的太鼓高潮。在PSP版新登场的铃状音符叫做“铃钝音”。看到“铃钝音”出现，立刻要迅速旋转摇杆，转够要求的回数就可以消去音符，获得高分。

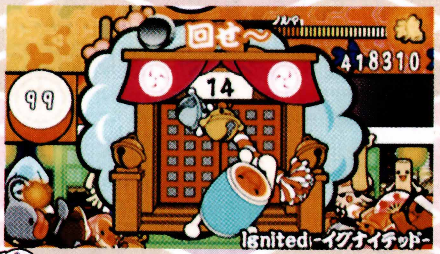


大成功!!





↑我转我转我转转转，正中间表示的是规定的数字，一定要转够！

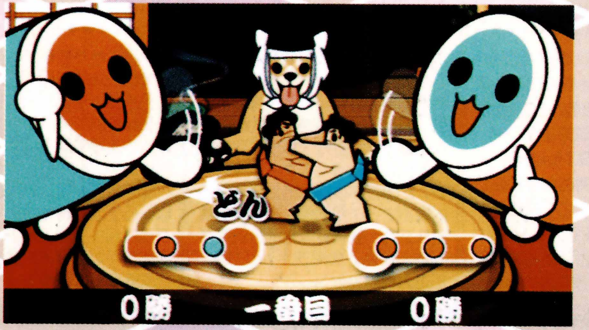


迷你小游戏介绍① 咚咚咚咚纸相扑



加油加油双方加油

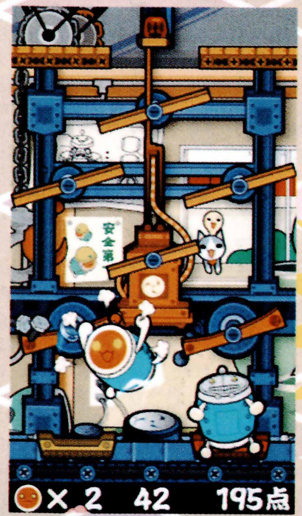
小游戏敲鼓不忘相扑。按照画面显示音符，一个接一个输入的纸相扑游戏。一定要比对手的速度快，正确地输入音符，成功的话，可以把对方的相扑力士逼得步步后退，把对手逼出场外就算胜利。一台主机就能两人对战。



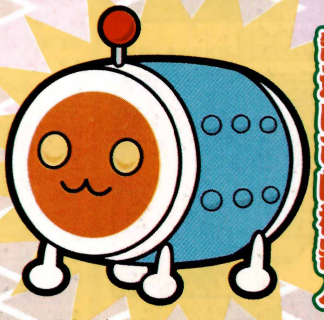
↑虽然是很快速度的连打，但是输入不正确的话，会被对手渐渐突进的，正确的按键，演奏出韵律匀整和谐的乐曲才是取得胜利的关键。

迷你小游戏介绍② 太鼓制造厂机器人

又是一个很好玩的小游戏，首先将PSP的屏幕竖放，然后玩家需要操作制造厂中的平台机器人，通过遥杆将那些部件移动，最后完成自己的太鼓机器人。可惜的是这个小游戏只能独乐乐不能众乐乐。



制造自己的机器人



↑这就是太鼓智能型机器人，通过一定数量的部件收集，完成属于自己的机器人吧！

□文责/布塔

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

6月17日 ▶▶▶ 7月2日

管饱 坏松鼠库克

コンカー Live and Reloaded



XBOX	RARE
	动作冒险
DVD-ROM	2005年6月30日
日版	11KB
1人	全年龄推荐

非常非常轻松可爱的游戏，以一只松鼠为主角，进行精彩的大冒险。游戏对动作性的要求不低，但轻松的气氛让人倍感舒适。

点心 龙骑兵2 封印之红、背德之黑

ドラッグオンドラグーン2 封印之红、背德之黑

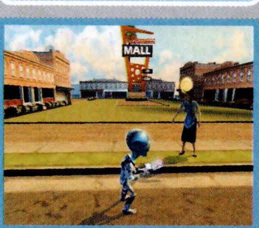


PS2	S・E
	动作角色扮演
DVD-ROM	2005年6月16日
日版	52KB
1人	15岁以上

著名的A・RPG再次出击！比起两年前的作品来，本作追加了很多新要素，把前作的一些遗憾都进行了弥补，水平比前作更高。

解闷 毁灭全人类

DESTROY ALL HUMANS!



PS2	THQ
	动作射击
DVD-ROM	2005年6月21日
美版	134KB
1人	17岁以上

美版的一款动作游戏，题材非常新颖，以破坏地球的外星人为主角，游戏中精彩的创意多到层出不穷，让你领略到天马行空般的爽快。

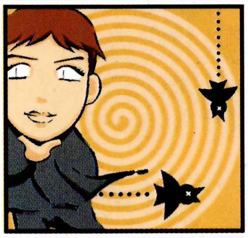
解闷 饿狼传说 狼之印记

饿狼 MARK OF THE WOLVES



PS2	SNKPLAYMORE
	动作格斗
DVD-ROM	2005年6月30日
日版	110KB
1-2人	15岁以上

著名的格斗系列的关门作品，也几乎是该系列水平最高的一作。本次的复刻在保留了作品的高水平之外，更增加了网络对战功能。



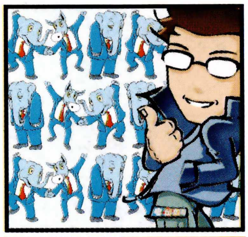
小沛 编者论派 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏

N64时代便给人留下深刻印象的松鼠库克现在又在XBOX上开始恶搞的行动了，其一改原先单纯的动作游戏，变成了支持Xbox Live的全新射击游戏。玩家可以在跨越古代和未来的战场上拼杀，与同伴合作完成各项任务。不过本作恶搞的成分丝毫没有减弱，无数游戏以及电影的经典场面都被这只幽默的松鼠重新演绎了一番，绝对是炎热暑假里的开心盛宴。

本作的故事情节依旧是整个游戏最值得赞许的部分，然而不知道为什么，2代的手感还是没有提高多少，好在敌人的大脑都有问题，因而就算手感糟糕也不会影响把敌人华丽地干掉。看来剧情精彩而操作感差已经成为该系列的传统了。其实就整体素质而言，本作比前一作还是有不少提高的，例如场面更加宏大，而且人设上保留了史艾的一贯风格，绝对还是值得一玩的。

给这个游戏打5分的原因可不是因为游戏本身的品质差，而是内容实在是让人高兴不起来，屠杀地球人有意思吗？有那么先进的武器，具备丰富的超能力，但只是为了让地球变得一片狼藉，真是怀疑部分人的趣味已经变态到一定程度了。也许这么说有些偏激，不过在目前暴力游戏已经遭到一片骂声的情况下推出这样一款反人类的作品，难道THQ是想让电视游戏再次成为众矢之的吗？

在街机上推出多年的游戏，现在看来果然是有点缺乏新意了，特别搞笑的是在每次对战选完角色最后的音乐简直就像是8位机的效果，而画面也顶多就是PS水平。平心而论，这款作品虽是饿狼系列最新的一作，在系统方面也有自己的亮点，然而水平的确不是最高的。现在格斗游戏的魅力不如从前，本作也只能靠着复刻老作品带给大家一点怀旧感了。



彩火 编者论派 ●理论研究派 书本知识极其丰富

神作！虽然几乎是完全复刻自N64上的同名作，不过游戏杰出的素质仍旧让人佩服。游戏系统和操作都相当简洁，难度设置也是恰到好处。游戏中有相当多的恶搞镜头，比如模仿荣誉勋章系列的诺曼底登陆、模仿骇客帝国的招牌慢动作系统以及最后的VS异形等等，绝对让你捧腹！比较遗憾的就是游戏中读盘次数太多，少数情况下视点也有问题。XBOX玩家绝对不能错过的作品！

这游戏的前作水平怎么样我就不说了，打击别人总不是什么好事。但我要说的是，2代跟1代比起来似乎没有什么太大进步，虽然广告吹的更厉害，宣传攻势做得足，但仍难掩盖其水平不足的现实。除了很有气势的音乐和更加丰富的收集系统之外，似乎根本谈不上有什么进步可言，唯有剧情还是不错。但2年前就靠剧情混，现在还是没有什么长进，这就不得不让人怀疑厂家的诚意了。

非常叛逆的一部游戏，不仅充满了反人类的暴力场面，就连支线任务也是以“大屠杀”作为目标的。或许是为了反衬出外星杀手强大的超能力，作为敌方角色登场的人类的AI设定则比较弱智。这一点倒是与GTA的初衷有些异曲同工的意味。当然，游戏的操作感觉也是不错的，而且基本没有通关时间的限制，对于城市的破坏更可以为所欲为，很有一些“变态”味道。

完全移植的完美之作，以街机游戏移植水准来说的话，本作应该给足满分吧。就游戏本身来说，“狼印”在系列作中应该说是一个倒退，很多系列的精髓设计在这一作中都已经被放弃，更换不止的开发团队将本作更多定位在了实验作上，也可以说是前SNK倒闭的“涣散”之作。游戏具备一定的可玩性，但比较于当时同时期的平面格斗，“狼印”的水准并不高，也远远落后于前SNK的其他作品。本次PS2平台的移植，玩家不妨抱着回顾体验的心情来游戏，大可不必认真计较了。



唯夜 编者论派 ●究极耐心派 面对读盘毫无惧色

作为出品大金刚的动作黄金公司RARE，当年在N64平台推出的“坏松鼠”就以突发奇想的动作要素，爆料的对话内容与爽快流畅的操作让爽快了好一段时间。而今在XBOX的强大机能下，画面提高何止一个档次，而游戏内容也得以添加。游戏中的特殊要素非常多，乐趣性超高。在登陆战这个章洒家一路小跑被飞弹不幸击中的时候，身边的同志们都乐翻了天……

游戏的宣传攻势比起前作来是有过之而无不及，但不得不遗憾地说，它对于诸多动作要素的诠释，譬如打击手感、敌人行为AI等等，比起前作的糟糕程度来也是有过之而无不及。玩起来可能会很痛苦，但还是有一个优点——剧情真的挺好看的。比起前作的重度灰暗来，这次的色调就要轻松一些了，而且直接描写了蕴含着希望的爱情——这是很通俗，但也足够大众化。

这款游戏估计比较符合米国人的审美观念，但就我个人而言，始终在意识上觉得别扭：追求暴力表现已经到了要“虐杀自己”的地步，这想法够变态的。游戏的画面表现感觉一般，角色建模显得比较单薄，尤其是那些用来被猎杀的地球人。本作以任务制推进，虽然就游玩方面来说还是有些内容的，但这游戏当正餐不值，而拿来“休闲娱乐”又实在怪异。

MVS时代最后一款饿狼，颠覆饿狼传统的优秀作品。当年第一次接触这个作品的时候，就感到这个作品的成熟之处，新颖的JUSTDF系统配合特色各异的角色，当时让很多格斗爱好者着迷。而到了今天，日本还有很多饿狼爱好者一如既往地支持本作，比赛也一直没有间断过。但到了今天才推出PS2的移植，实在让我无法给其高分。



布塔 编者论派 ●竞速赛车派 在速度中追求极致

恶搞的坏松鼠总算出了，差点就以为它会飞到XB360上面。说回来，本作的冲击大概画面方面是最大的，绝对是XB平 台上最华丽的效果了。游戏起用了一只看起来十分可爱的松鼠，但内容却充满了令人呕吐的恶劣笑话以及低级的变态场面，大概这也是一种爽快的来源吧！游戏难度不大，对于打过N64版的玩家来说应该可以很容易的上手，如果是对美式游戏不甚了解的玩家，大概很难接受本作的风格。

在一代推出的时候，就被他出色的人设，美工与悲情色彩浓郁的剧情所吸引，但很可惜的是，一代在操作以及很多细节上表现的让人失望。而二代则在这方面有了长足的进步，继承原作风格，优秀的画面表现力与动人的背景故事，让感性的玩家能全身心地投入在这架空的乱世中。特别是对于反面角色的深刻刻画，更突出了剧本控制的功力。

BT，首先不能不佩服欧美厂商惊人的想象力，这款游戏颠覆了传统。游戏本身的素质来说，应该是不错的。但作为一个标准外星人形象的家伙做出种种恶行，从杀戮到操纵人类从而勾起每个玩家恶趣味的同时，玩家在不能自拔的且无从管制的罪恶进行中得到的，难道真的就是快乐吗？我本身非常厌恶这个游戏的出发点，如果这个游戏热卖，那是人性的倒退……

虽然属于炒冷饭移植，但狼印一直有着比较高的评价，这就比较容易令人接受。游戏从人物到系统，将系列此前的很多设定全部推翻，尤其当年在看惯了老KOF和恶狼的画面后，突然就变得如此华丽，在当时令人耳目一新。本作的打击感不错，但学自街霸33的just defense系统就有失平衡。众多人物的个色性格都可以随着招式感受到，也是此作有着良好口碑的一个原因。

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2

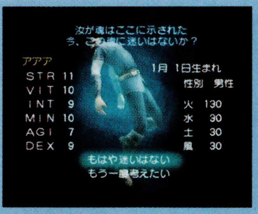
XBOX

GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

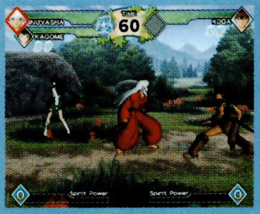
6月17日 ▶▶▶ 7月2日

	点心	剩饭	解闷	解闷
游戏	龙士传说 ジルオール インフィニット	吉奥拉马无战事 ジオラマ戦线异状なし	创造学校！ 学校をつくろう！HAPPY DAY！	犬夜叉 奥义乱舞 犬夜叉 奥义乱舞
机种	PS2	PS2	PS2	PS2
厂商	KOEI	MARIONETTE	MMV	BANDAI
游戏类型	角色扮演	战略模拟	经营模拟	动作格斗
媒体	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM
发售日	2005年6月23日	2005年6月23日	2005年6月23日	2005年6月16日
版本	日版	日版	日版	日版
记忆容量	79KB	78KB	810KB	92KB
游戏人数	1人	1人	1人	1-2人
玩家对象	12岁以上	全年龄推荐	15岁以上	全年龄推荐



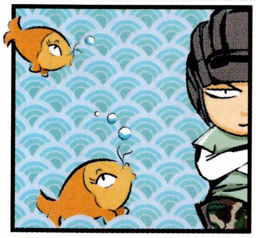






龙士传说

KOEI推出的神话色彩浓厚的RPG作品，游戏的自由度非常高，以多线形式进行游戏，剧情发展非常精彩，游戏给人的整体效果还是很不错的。



PERFECT 编者论派 ●追求完美派 极端追求游戏细节

中世纪欧洲的舞台一直不乏厚重的世界观，而光荣这方面的造诣也确实可圈可点，画面表现兼承了原来PS的阴郁风格。但是对于苛刻的RPG玩家来说，游戏仍然欠缺大作风范。战斗节奏缺乏变化算是最大的问题，加上娱乐性不足，以及灰暗的基调，长时间游戏很容易疲劳。情节的设定比较新颖，但缺乏一些峰回路转的高潮。游戏难度设定适中。



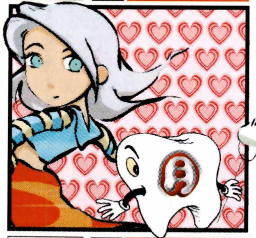
无无 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行

早几年的一款复刻作品，但其品质的飞跃性提升你是不能否认的。无论是画面还是新派的系统设定，都不会让你感觉到这是一款多年前的作品。游戏比较吸引人的是其高自由度，以及灵魂分配点的设定，新鲜之余也体现出严谨。游戏似乎是多年前制作“佣兵传”的小组进行制作的，很多细节都让人怀念起往昔岁月，实在是很不错的一款作品。



北斗 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视

最近一段时间真是高自由度RPG的复热，此次赋以"无限"之名的本作不仅在画面和设定上大有加强，而且将更加突出游戏世界观所强调的无限的灵魂这一概念。以灵魂来代替传统RPG中的职业，玩家不仅能DIY灵魂的设定，更能通过完成冒险任务所得的灵魂点数来进行分配决定其成长取向。另外游戏能以五种主角身份以不同初登场事件开始冒险，而游戏的发展和进程都完全将由玩家自己来决定！



飞月 编者论派 ●人设至上派 以最初印像感受游戏

KOEI是翻家底和炒冷饭的高手，次世代时期的游戏重新包装推出在现今也并不少见，只要是好游戏，玩家还是比较期待能够看到游戏重生的。以如今的标准来看的话，ZO的重新包装应该说还是值得玩家重新拿起手柄的。游戏的系统非常平白，玩家可以很容易上手，经过重新设计的游戏画面和音乐都显示了开发小组原本就不俗的能力。尤其是在音乐和人设两个方面，相当抢眼。游戏从外到内都透散着挥不去的厚重感。毫无疑问，作为暑期热潮的RPG类型先锋作品，ZO值得各位再次重温一番。也请留意本期杂志的详细攻略。

吉奥拉马无战事

以虚幻的大陆吉奥拉马世界为舞台，全程模拟第二次世界大战的游戏。相对于厚重的历史背景，游戏的气氛显得有点过于轻松了。

极其令人失望的游戏，不仅丝毫没有战争游戏的厚重基调，就连最起码的设定也没有达到及格水平。画面效果更是一塌糊涂，即便在PS时代也无法让人满意。坦克在战场上的行动必须通过锁定目标才能执行，自由度很低，更加令人嗤之以鼻的是，攻击敌人的方式毫无花样变化，实际的游戏感受相当乏味。如此粗制滥造的游戏，肯定会将你从精神上击跨的。

实在是无语，纪念反法西斯胜利固然很有意义，我也看得出来开发组是想避开战争给人们留下的心理创伤，所以采用了这样一种比较“另类”的表现形式。但我要说的是这种类似坦克模型沙盘的战斗形式很难体现出历史的厚重感，更不能展现当年战争的残酷和人类为和平所做出的贡献。同样是反法纪念作品，同样是要避开沉重感，20年前的电视剧《四世同堂》的艺术水准就非常让人称道，其艺术价值也是本作难以望其项背的。

本作是一款RPG要素很重的战车类游戏，操纵战车在大地图上不断探索和前进，感觉有点类似魔法门系列。厂商的创意有点意思，可惜实际的游戏素质就挺让人失望了。画面粗糙、音乐也几乎没有可取之处；最扯的就是游戏中的命中率设定问题，虽然敌方士兵个体小，直接命中会相对困难，不过坦克的主炮射击步兵怎么看都应该有命中加成吧？拜托难道炮弹非得砸在人身上才有杀伤力吗？

二战题材的战争游戏并不缺乏。但借鉴以往的战争SLG比较本作来说，落后的游戏设定，糟糕的画面表现，最重要的战争 '紧迫感也表现的一塌糊涂，我虽然非常支持反法西斯题材游戏的教育性，但制作厂商如此不负责任的作品实在是无法表现这么深刻的主题。作为一款失败且乏味的战争游戏，咱们还是不要耽误自己的宝贵时间了。

创造学校！

以模拟学校经营为主题的模拟游戏，和很多此类模拟游戏一样，如果不在细节上做足功夫的话是很难体会到游戏真正的乐趣的。

不高的分数并非否认游戏的水准，其实这类游戏一直不乏坚定的拥趸。本作的日本味很浓，各种数据、资金的分配等许多让新手晕头转向的设定都是卖点所在。但对于不熟悉日本学校的中国玩家，这些数据和成堆的日文，却成为了投入的障碍。不过，与其他经营游戏所不同的是，本作更加强调轻松的娱乐性，所有留恋校园生活的人都会在其中找到特殊的乐趣。

这种作品往往适合比较细心的人，虽然不像SEGA的创造足球、棒球球会那样专业繁杂，但本作也让人体会到经营一家学校的不易。正所谓事无巨细都要经手，大到一个经营计划的 开展，小到一间建筑物的具体位置，都要你亲自考虑周详才可以，说起来真的是非常费脑子。不过正因为辛苦之后的成果才让人体会到成就感，这也是这类游戏最吸引人的地方了吧。

"创造学校"系列最初是诞生在PS上，可以说是一款颇有些历史的作品了。作为一款经营型的育成类游戏，本作将题材设定为学校，玩起来别有一番趣味。通过不断的建造各种相关设施、培养师资力量等举措逐渐提高学校的整体水平，从而吸引更多的学生入学。游戏画面太过粗糙，与PS上的前几作相比也就在伯仲之间；本作系统稍显晦涩，一般玩家很难快速上手。

其实这类游戏很容易让人觉得比较复杂，而心生烦闷，最终产生放弃游戏的念头。本作中的人设非常不错，很可爱，无论是老校长还是年轻的老师都给人很清新的感觉，能够起到调节游戏气氛的作用，帮助人顺利完成游戏。游戏的很多细节都比较麻烦，但在玩一阵后就不禁让人想起以前的学生生涯，对校园生活有所留恋的人应该会比较喜欢这款作品。

犬夜叉 奥义乱舞

著名动漫系列的又一款动作作品，作品以对战格斗的形式推出，2对2的乱斗形式还算比较新颖，原作中很多经典的必杀技都将出现。

根据漫画改编的游戏，依然存在着原作的魅力大于游戏本身的弊病。特殊的多人同屏设定算是个比较有杀伤力的卖点，但是角色的动作判定却不够严谨，使得战斗缺乏技巧性，很容易陷入混乱。唯一值得庆幸的是游戏的难度控制还算得当，对于普通玩家通关并无太大困难。而绿葱葱的画面效果，也将游戏与原作很好地结合在了一起，对于动漫迷来说是个福音。

真是人如其名，游戏叫奥义乱舞，但问题是有普通技吗？玩了半天就看见必杀技满天飞，虽然一个个叫唤得贼欢，但费血就那么一小点，真让人想起了那些新派的2D格斗。游戏虽然是2对2，但基本没什么新意可言，画面一般般，手感更是恶劣，除非是这个系列的超级粉丝，否则恐怕没有谁能坚持一小时。BANDAI现在整天靠动漫游戏过活，还尽是这种作品，我真想问一句：BANDAI，你到底行不行！！

提到BANDAI，估计绝大多数玩家的第一印象就是将动漫改编成游戏的那个"著名厂商"。此类游戏本来针对的就是喜欢动漫的一群玩家，不过本作的素质显然让人觉得厂商诚意有限。看得出画面是想要做成尽量符合动画的感觉，不过从实际效果来看比较差强人意。双人一组进行的格斗制让人感觉场面稍显混乱，两人间相形的变化以及阵形变更的效果都是需要在战斗中加以考虑的。

非常不喜欢这种利用动画经典的3流游戏作品，感觉本作愧对犬夜叉的金字招牌，简单的剧情加上简单的对战方式，尽管有几种模式选择，但都是换汤不换药。个人认为本作除去画面和配音之外没有什么亮点，可以看作是一部利用犬夜叉招牌的捞钱之作。简单说来，是重度犬夜叉迷也许会喜欢本作，普通玩家恐怕不会为本作投入大量游戏时间的。

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

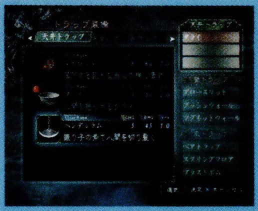
机种	厂商
媒体	游戏类型
版本	发售日
游戏人数	卡带容量
	玩家对象

6月17日 ▸▸▸ 7月2日

管饱 解闷 点心 点心

	源氏 GENJI	OZ	影牢2 DARK ILLUSION	高达 真实奥德赛 ガンダム トゥルーオデッセイ 失われしGの伝説
机种	PS2	PS2	PS2	PS2
厂商	SCE	KONAMI	TECMO	BANDAI
游戏类型	动作冒险	动作角色扮演	动作冒险	角色扮演
媒体	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM
发售日	2005年6月30日	2005年6月30日	2005年6月30日	2005年6月30日
版本	日版	日版	日版	日版
卡带容量	265KB	158KB	64KB	94KB
游戏人数	1人	1人	1人	1人
玩家对象	15岁以上	全年龄推荐	15岁以上	全年龄推荐






源氏 GENJI

以源平之争为大时代背景的动作游戏，作品的画面非常清新，尤其是光源的处理非常到位，很柔和，加上动作性也不错，是近期一款佳作。

OZ

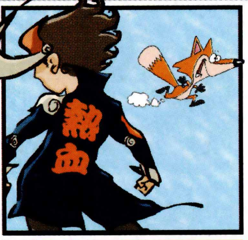
KONAMI推出的A·RPG游戏，比起同天发售的源氏来不得不说它的表现要差一个档次，不过以中世纪理念价值为作品世界观应该会吸引一些人。

影牢2

一款无比令人怀念的游戏，当年的第一代作品就给人留下了非常深刻的印象，新作的设定更加丰富细致，更能让人体会那种诡异的气氛。

高达 真实奥德赛

以Q版高达为主题的RPG游戏，系统很丰富，也有很多值得研究的细节。加上游戏整体表现不错，对于所有高达迷们来说，本作绝对是不可错过的。



龙马 编者论派 ●热血冲动派 对游戏过于投入

源氏 8
如果强以抄袭来妄评本作的话，编者以为有点高调了。冈本先生这一记头炮绝对可以用“稳、准、狠”来比喻。“稳”，游戏的整体塑造非常出色，绝非泛泛之辈，游戏流程段落饱满，处理手法颇为精道；“准”，既为借鉴之作，游戏取已设计之长以补“原”作之短，在系统上又自己一套点子，在模仿与创新之间找到一处很好的平衡；“狠”，本作在开发上并没有放弃向往“鸿鹄”巨作的打算，投资上不见收敛，大段高水准影像频频穿插游戏之中。作为游戏共和的初期作品，本作的表现值得鼓励，是本期必玩的上乘之选。

OZ 5
又一款原创的动作游戏，除了讨好不少玩家的人设外，绝大多数挑剔的玩家恐怕并不能在本作中找到太多乐趣。厂商卖力宣传的系统在粗劣的手感下也变的索然无味。游戏整体缺乏一个足够强势的亮点吸引人长时间进行下去，当然，游戏的流程长度算是中等，但即便如此，想要牢牢在沙发上送给ZO几个小时，是非常困难的。本作的开发阵营尚算强大，但在自己不擅长的动作游戏方面，这套集合“幻想水浒传”与“恶魔城”的临时班子也难以打造出一款让人满意的游戏作品。在这一点上，KONAMI确实需要向KOEI好好的请教一下了。

影牢2 8
PS上相当好玩的游戏终于出续作了，这以“陷阱”为策略题材的作品在如今的众多类型游戏中仍显得是那么另类，确实要佩服一下制作者的创意。在幽暗的古堡中设置各种奇诡的陷阱来抵御侵犯，各种不够人道的暴力陷阱与柔弱的女主人公形成了鲜明对比；在周密的思虑设置和相当具有冲击力的连环陷阱爆发中，游戏展现出了动静结合，又有些扭曲的独特魅力。

高达 真实奥德赛 6
单从一款原创游戏的角度来看的话，BANDAI的勇气还是颇令人赞赏的。游戏的故事完全是原创，因此热血的高达迷在本作中找不到动画中的经典场面，更不会找到任何共鸣，除了机器人的造型外，游戏带给高达迷的只有陌生二字。如果与同期的其他RPG作品相比，本作的素质还真是算不上高，但对于绝大多数高达迷和非高达迷来说，都是可以轻松玩玩的好选择。BANDAI希望借高达的人气开创一个全新的游戏系列，但同样也因为名气而给本作带来了严格挑剔的群众眼光，恐怕负面影响更大。铁杆们不妨抱着“真娱乐”的心态来体验一把“新”高达“史诗”的乐趣吧！



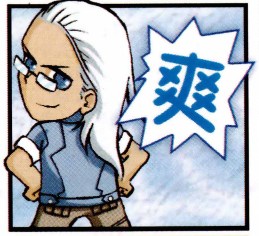
荇菜 编者论派 ●重度精修派 对沉迷的游戏极了解

源氏 9
CAPCOM要为失去这样一位天才制作人而惋惜。SF之父冈本吉起的鬼才，在业界有着独特的号召力。而个人感觉现在日本的游戏人缺少的就是冈本这样所具有的突破精神和革命创新精神。早先听说他离开CAPCOM而独自成立公司“游戏共和国”，我作为他的FANS真是捏了把冷汗。而现在，“源氏”的出色素质则只有让我膜拜，看来，强者到哪里都是强者。

OZ 7
这款由KONAMI出品的动作角色扮演游戏可说是汇集了强大的制作阵容，先前人们觉得有了这样的制作班底，无论是游戏整体的效果，还是画面、音乐应该都算有了强力的保障。然而事情也有出人意料的时候，画面没什么亮点，音乐感觉一般，操作稍嫌复杂这些毛病竟然统统出现在了这款游戏当中。也许是之前期望过高而造成的心理落差吧。

影牢2 7
“下套”系列的最新作终于登上PS2平台了。本系列一直以独特的游戏乐趣吸引着一部分玩家，游戏的卖点直接了当，而且更对老玩家的胃口。游戏依旧继承了系列的精髓，并且在陷阱的设置上进行了大幅度的强化，颇有难度和乐趣的陷阱连锁是很多人乐此不疲反复追求的最高境界，玩家需要花心思仔细部署每一步陷阱的设置才能够形成极具杀伤力的强力陷阱阵。当然，对于很多人来说，本系列的通病依旧没有改变，比如画面……本作的乐趣并不容易传达给新接触的玩家，在登陆新平台后，表面上的工夫下得不到位恐怕会使这款充满灵感的游戏再次埋没。实在可惜。

高达 真实奥德赛 7
这次的“钢弹”竟是一款RPG，说实话当初刚了解到相关消息时还真有一些吃惊。剧情上不会与动画原作有什么关联，这样一款完全原创的角色扮演类游戏还真是需要花些心思去投入的，比起之前类型单一的量产化高达系列作，本作的开发精神值得鼓励。话虽如此，游戏的系统和一些设定还停留在简单的地步，虽说上手容易，但未免处理得过于随意。



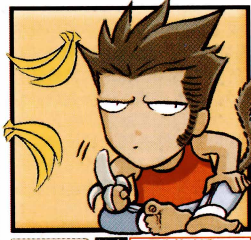
雪飞 编者论派 ●刁钻研究派 玩的好不如玩的巧

源氏 8
讲述熟悉时代中熟悉人物的熟悉故事。华美的CG，个性的配音，恰到的音效，再加上精美的人设，奠定了本作成功的基础。操作系统类似于鬼武者，也许是出于照顾不擅长动作的玩家，相对简单了许多。相信本作会成为众多题材相同的作品中的代表作，美中不足是本作的系统和题材都比较老套，因此就忍痛给个8分好了。

OZ 6
感觉这个游戏与三国无双系列略有相同之处，但是增加了剧情要素，玩家有时要控制的不是一个人，而是一小队人，敌人的数量相对较少，也许不能得到单骑杀阵那种爽快感，但人物的招式值得研究。游戏的背景设计比较昏暗凄凉，很好地表现出了游戏的意境，但也许会有些玩家不喜欢这种风格。

影牢2 7
可怜的灰姑娘战胜恶婆后娘的俗套故事，不过灰姑娘的身份换成了公主。尽管很喜欢游戏中那中世纪欧洲风情的场景设计，但本作的读盘时间也慢了点吧！此外，也许是本人智商太低的缘故，死活找不到快进的方法，被游戏中漫长的剧情折磨个半死，最令我气愤的是，按START键后一不留神就返回到剧情一开始，导致我必须再看一遍已经看完80％的剧情。

高达 真实奥德赛 8
首先是非常赞赏百岱这种挑战自我的创新精神。可惜本作只能说是面向高达FANS的作品、两极分化的作品。高达迷会对本作赞不绝口，而非高达迷却会对本作嗤之以鼻。尽管在高达光环下，但画面比较粗糙，剧情也相对简单，是很难在目前精品如林的RPG市场里分一杯羹。希望厂商能以本作为开始，为广大玩家带来真正的高达RPG。



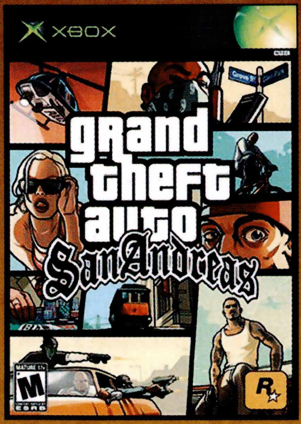
猴子 编者论派 ●原生体味派 不抽丝不剥茧生吃

源氏 8
还没发售就引起了玩家就游戏中的静御前和FF10中的尤娜谁更漂亮的话题大作。开始游戏后发现本作的画面果然及其漂亮，尤其是最初山中的场景，不但刻画的相当细致，用色上也是非常的明亮与柔和，不用好电视玩本作真是亏了。系统上总体来讲是简化版的鬼武者，简化版的“一闪”系统让普通玩家也能比较轻松的掌握，发动神威后“一闪”将会更加轻松，近期值得推荐的好游戏。

OZ 7
这是一个非常正统的美式动作游戏，彻头彻尾的美式人物形象——恶心而又简陋，彻头彻尾的美式操作设定——大3D自由视角，加上轻松自在的操作手感。非常值得称赞的是本作奇怪的世界观设定——进入人的大脑，通过消灭不良意识，来拯救所在的脑世界。也许正是因为有了这样一个创意十足的起点，所以游戏的解谜成分非常出色，各种新奇的设定是让人非常乐于钻研下去的。

影牢2 8
身为一个手无缚鸡之力的公主，却要去对付无数士兵和坏蛋的袭击，在如此的情况下估计谁都会偏向于弱者的一边。可是在每一关开始之前选择道具的时候，你就知道这位公主的可怕了。游戏的目的不只是要单纯的陷害敌人，而是要形成陷阱的连携攻击，连携数越高分数越高。本作承袭了前作的优点，而品质则绝对是大大超越了前作。

高达 真实奥德赛 8
在BANDAI众多的动漫类游戏中，这个算是很不错的一款。最出彩的是其通过战斗获得零件然后改装机器人的这个系统，使得游戏的自由度和耐玩度迅速飚升。Q版MS的形象非常可爱，高达系列中很多名机都会出现，让FANS过足瘾。虽然画面很一般，原创剧情也单薄了点，剧情部分也没有语音显得很干巴，但相信真正的高达粉丝们是不会在乎这些的，毕竟游戏的主系统对高达FANS们来说有着致命的吸引力。



Grand Theft Auto San Andreas



“横行霸道”系列最大的特色就是自由度，你在游戏中可以自由选择自己的行为，而你的所做所为也会影响到游戏中角色的状态。知道暴饮暴食会有什么样的后果吗？看看Carl Jason的这张照片就知道了。赶快去运动减肥吧！

XB	本刊译名：横行霸道·圣安德列斯			
	ROCKSTAR	2005.6.7	49.99美元	21格以上
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	17岁以上

怪兽级软件登陆XBOX 带你重回圣安德列斯



如果以单作的销量来计算，世界上最畅销的游戏软件是哪一个？标准答案应该是“俄罗斯方块”。不过那时候游戏业尚未成熟，玩家的选择十分有限，当然不能用同样的标准来衡量。而在软件数量已经相当丰富的今日，恐怕也只有《横行霸道》有足够的底气能够轻松拿下千万销量了。尽管也受到了“宣扬暴力”等方面的指责，但是《横行霸道》系列以创新的游戏方式和超高的自由度吸引了众多玩家，而在游戏中所折射出来的社会文化现象也使它受到了更多的关注。《横行霸道·圣安德列斯》是去年在PS2平台上发售的最新作，本刊也曾刊登过详细攻略。如今它被移植到了XBOX上，没有玩过PS2版本的朋友现在也可以弥补这一遗憾了。下面就让我们用Q&A的形式向大家来介绍一些本游戏中的基本常识。

Q 怎么样找到我要去的目的地？



注意看屏幕左下角的小地图，重要的地点都会在上面以字母或者图标的方式标示出来。例如第一个任务是要回到主角自己的家中，它会以“CJ”（主角名字Carl Jason的缩写）的字样表示出来。按照小地图上的提示就能找到目的地点。其他例如“S”表示主角哥哥“Sweet”的家，“R”表示主角的朋友Ryder的家，等等。有时候目的地也会用蓝色方块的形式表现出来。赶到目的地附近之后，你会看到地面上有一个红色的光圈，走进去就可以发展下一步剧情了。

Q 怎样存盘？

在自己的家中的厨房里有一个磁盘的图标，接触它就能存盘。存盘会使游戏中的时间经过六小时。随着剧情的发展，可能在其他某些场所增加存盘点。另外主角也可以通过“购买房产”的方式来增加新的存盘点。

Q 主角的状态数值怎么查看？

按下L键，最近已经改变过的几项数值会显示在屏幕左下角。如果想看更详细的数值，可以按下Start键进入菜单，然后选择“Stat”。主角的数值与你采取的行动有关，例如经常骑自行车就可以提升骑车技能，完成任务或者占据地盘可以提升名望，吃太多东西的话会变成胖子！

Q 我忘了自己应该干什么，怎么办？

别担心，按下Start键进入菜单，选择Brief，就可以查看之前一段时间内的剧情对话，这样你就知道现在自己的任务了。另外在菜单中还有其他一些有用的选项，除了上面提到过的Stat（状态数值）之外，还有地图、系统设置、读取进度等等，要好好利用。

Q 什么是“通缉度”？怎样降低通缉度？

当你“干坏事”并且被目击到的时候，屏幕右上角就会出现一颗警徽，这就是所谓的“通缉度”，表示你已经被警察盯上了，此时警察会试图逮捕你。如果继续作恶，通缉度就会继续上升。根据所干坏事的严重性，通缉度升高的程度也有所不同，例如袭警之类的重罪当然会使通缉度大幅度上升了。随着通缉度的升高，警察所采取的行动也不同。一开始可能只有两三个巡警试图逮捕你，而当通缉度提高之后，警车、直升飞机甚至特种部队都会加入追捕行列，而且还可能对你采取“直接击毙”的方式。想要降低通缉度，方法也很简单，只要迅速驾车赶到最近的喷漆厂，给你的车刷一层新油漆，警察就认不出你了。



Q 被捕或者死亡之后怎么办？

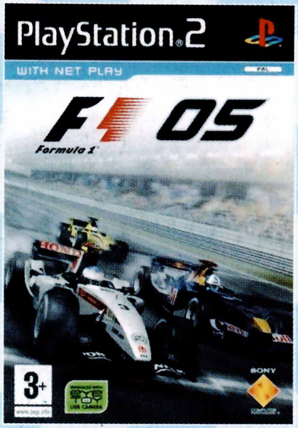
被捕或者死亡之后游戏并不会结束，而是会从附近的警察局或者医院重新开始。当然，你会损失一定的金钱作为医疗费或者罚款，你身上携带的武器也会被全部没收。同时你的“通缉度”也会重新归零。

Q 怎样进入支线任务？

《横行霸道》这个游戏之所以受到欢迎，丰富的支线任务是重要原因之一。在主要任务的间歇中，你可以抽空去街上闲逛一下。在某些特殊场所你会碰到一些NPC交给你任务，或者发生一些特殊事件引发任务。这些任务与剧情主线无关，但是完成之后会得到奖励。而其中最主要的一种支线任务就是所谓的“右摇杆任务”。当你进入某些种类的车辆时，屏幕上会出现“按下右摇杆”的提示，此时按下右摇杆就能进入相应的任务了。例如在救火车内可以接到扑灭火灾的任务，在出租车内可以接到运送客人的任务，如果你弄到一辆警车的话甚至还可以接到追捕犯人的任务。完成这些任务都会有不同的效果哦！



□文责/荇菜

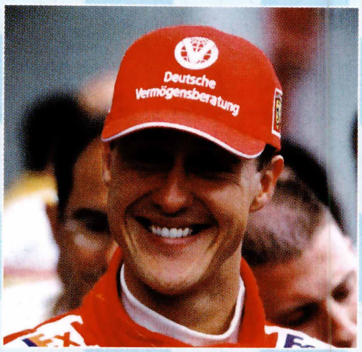


FORMULA ONE 2005

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

F1赛场上并非仅仅是速度的较量，挑战极限、不断超越自我才是众多F1车手们的梦想。让我们一起在赛道上尽情飞驰吧！

PS2	本刊译名：F1方程式赛车2005			
	SCEE	2005.7.1	29.99美元	347K
赛车游戏	DVD-ROM	欧版	1-2人	全年龄



迈克尔·舒马赫，这位1969年出生于德国的车手，7次年度总冠军、82次分站赛冠军、众多耀眼的光环使舒马赫已经成为F1车坛上的神话。

◆ 游戏界面介绍 ◆



◆ 游戏多种模式讲解 ◆

时间挑战模式

赛车游戏必备的游戏模式。每条赛道分别有黄金、白银和青铜三个级别的时间记录供玩家挑战，如果能够以优异的成绩挑战成功的话就会有特殊的隐藏要素作为奖励，比如开启隐藏赛道、获得隐藏车辆（包括“幽灵车”）以及得到个性化的车手头盔等等，可以说奖励相当吸引人。关于本模式，没有太多需要介绍的东东，最关键的一点就是“熟能生巧”，任何记录的诞生都是需要玩家花费大量时间练习与研究才有可能实现。

冠军锦标赛模式

在该模式下玩家将扮演自己所喜爱的车手，经历2005年一整个赛季的F1方程式比赛，最终目标不但要在车手排名榜上独占魁首，同样也要使自己所在的车队积分达到最高。建议先在“INSTANT RACE”模式中勤加练习，先将基本操作技巧掌握熟练，如果还能将各条赛道了解得一清二楚，冠军头衔就差不多是玩家囊中之物了。不过一年赛季中赛事项目众多，而且F1的每一场比赛都得花费相当的时间，所以切不可心急。

车辆整备模式

有一辆性能优秀并且适合自己的赛车对F1车手来讲非常重要，在“RACE WEEKEND”模式中就可以充分发挥玩家们的DIY精神，定制只属于自己的“御用宝马”。在该模式下，我们可以对自己的爱车修改的项目不但很细致，而且还提供了微调功能，精于此道的朋友相信一定能够得到极大的满足感。



职业生涯模式

在职业生涯模式中，玩家将要扮演自己最初创建的原创角色从一名默默无名的普通人最终成为F1赛场上叱咤风云的顶级车手。在职业生涯模式中，我们的进展顺序一般都是按照去“RECRUITMENT”中查看有什么任务可接，之后再选“GO TO TRIAL”完成所接的任务，完成任务后可在EMAIL信箱中收到相关消息，之后再接新的任务如此循环。平时最好多去信息中心看看日历和行程预定，随时注意目前F1比赛的进展情况对以后的发展是非常有用的。

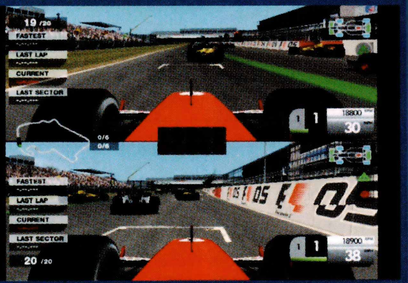
◆ 利用切入点 ◆

作为一款专业F1赛车游戏，本作中不像别的同类游戏那样有隐藏的捷径，但同样有可以利用的地方。那就是在不少弯道处其实是有两条赛道可跑的：一条是常规走法，电脑AI基本上都会选择这条路，而如果我们选择内侧那条路的话，即可不用转弯绕远路，从而迅速使排名提升，成绩也可大幅提高。但也要注意，有的此类捷径对操作技巧要求比较高，失误的话反而会得不偿失。

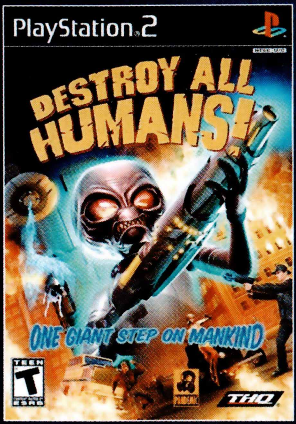


◆ 多人对战的乐趣 ◆

游戏中提供了双人对战模式，只要玩家有两只手柄，并在主菜单中选择双人对战（two player），接下来再进行简单的设置和赛道选取就可和好友在F1赛场上一决胜负。需要注意的是，在双人对战模式中，是通过将屏幕分成上下两块来进行分别显示的。

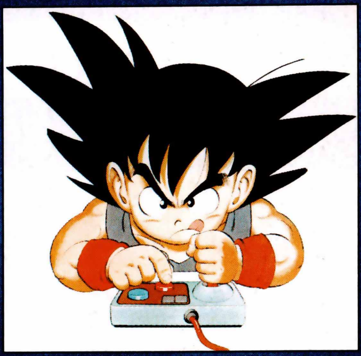


□文责/北斗



DESTROY ALL HUMANS!

PS2	本刊译名：毁灭全人类			
	THQ	2005.6.21	49.99美元	134KB
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	17岁以上



同样是外星人，可做人的差距咋就那么大呢？你看人家卡卡罗特，虽然身为塞亚人但是从小就自觉保护地球，相信他是决不会喜欢这款游戏的。

写在一开始的话



这款游戏真可谓是一部恐怖灾难片，但它并不像《后天》的自然界灾害，也不是《午夜凶铃》类的怪谈，而是描写外星人对地球赤裸裸的侵略破坏。面对如此的主题选材，小沛在玩过一段时间后觉得游戏方式固然新颖，然而其中体现的却是要满足部分人的变态破坏欲，实在不值得提倡。当然，小沛的说法决不是给这个游戏直接扣上“反人类”的罪名，而是要提醒玩家注意这款游戏的年龄限制，并且希望所有的玩家都能以健康的心态来对待游戏。

游戏界面介绍



这款游戏的界面倒真没什么难懂的，只不过是在影响这些数值的条件上大家会比较模糊。下面的介绍并非是每一个细节都面面俱到，不过是将最常用也是最主要的为大家作一下简单说明。

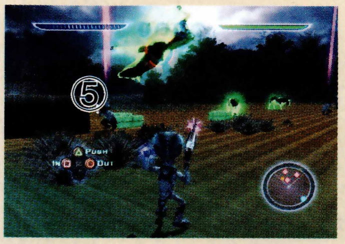
1、精神力槽。主角在使用任何超能力时，这个精神力槽都会消耗，尤其是爆脑，一次几乎会消耗整条的精神力槽。而当不使用超能力时，这个槽就会自己回复，但是如果一次用到干干净净的话，它就会变成红色而相应的回复时间也就变长。变身的时间长短也是依靠精神力槽，但此时对它的补充就不能靠自动回复了，而是要不断执行探索，这在后面的基本操作中会有说明。

2、体力槽。它代表什么意思如果您还不知道我是绝不相信的，但是如何补充它如果您全知道，那除非您是通关了。该作中可没有任何补充体力的旅店，或是藏在箱子里的包子，其补充体力的方法实在是前所未有。例如在用爆脑这项超能力的过程中，体力就会恢复。再比如用某些武器时也会补充体力，而这种武器的效果也必须是爆脑。

3、警报。位于屏幕正上方的四个图标，从左到右分别代表了主角所处环境的危险程度。最左边的图标意思是主角有可能被发现，第二个是有人攻击，第三个是有少量军队出动，第四个要是亮了你就会九死一生了！所以除非坐上飞碟有了强大的火力，否则平时还是多隐藏为好。

4、地图。这也有必要说吗？其实我只是想提醒玩家一件事，那就是在完成任务的途中，你所要寻找或是破坏的目标都会以淡紫色菱形图标表示，非常醒目，也大大减轻了玩家在游戏时复杂的寻找负担，是非常体贴的设计。

5、目标光柱。目标光柱基本分为三种，第一种是紫色的，表示你要寻找或破坏的目标。第二种是黄色的，代表分支任务，玩家在完成主线任务的过程中或者是完成主线任务还没有进入下一关时都可以选择执行这些分支任务，其作用就是不用再费劲去爆脑而直接获取更多的DNA。第三种蓝色的非常粗，但是很短，代表的是飞碟可以降落的地点。



游戏初期的基本操作



为什么要强调“游戏初期”呢？因为这款游戏随着剧情的发展，主角会逐渐增加不同的破坏能力，而操作方法会在得到能力的同时在屏幕上显示，所以我在这里也就不一一介绍了，只是将游戏最开始的基本操作简要说一下，以起到简单的引导作用。

移动和瞄准：本作的操作方式有些类似第一人称射击游戏，左摇杆控制前后左右移动，而右摇杆则是控制准星。另外按叉键是启动背上的飞行器，按住不放可以持续向前飞大约5秒左右，但落地时要注意不要一下子松开按钮，而须在降落过程中不断轻点叉键作为缓冲，以免摔伤。当坐上飞碟时，左摇杆依旧控制飞碟前后左右飞行，而右摇杆控制的准星却只能左右移动，另外飞碟的飞行高度也不能调整。

枪械攻击：枪械攻击键依旧为传统的R1，R2键为更换武器。当乘坐飞碟时操作方法不变。

超能力：在游戏初期可以发动的超能力大约有“隔空移物”、“探索”、“催眠”、“爆脑”以及“变身”。前四种的发动方法都是需要L1组和三角、方块等四个键，而L1的作用也就是锁定目标。“隔空移物”是L1加三角，举起物体后右摇杆控制物体上下左右移动，圆圈键放远、方块键拉近、三角键抛出。“探索”是L1加叉键，作用是了解对方的想法获取信息。“催眠”可以让对方听命于你，或者手舞足蹈或者睡觉，甚至在某些任务中也是通过的关键。其使用方法就是L1键加方块，当对方已经被催眠之后，屏幕下方就会出现可以让他们执行的命令。“爆脑”是非常残忍的杀敌手段，可以通用于活人和死人，是吸取DNA的必要手段。操作方法是L1加圆圈键。最后说一下“变身”，方法就是先用准星瞄准目标人类，然后按圆圈键即可，不过因为变身会不断消耗精神力，所以要经常用“探索”给自己补充精神力。





←“变身”虽然可以令主角处于安全的状态，但是却无法使用武器攻击。

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

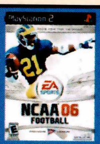
NEW RELEASE

最新作游戏情报

two' WEEKS 7.9～7.21

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，"最新作游戏情报"将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。



美国大学生橄榄球联盟2006

官方原名：NCAA Football 06

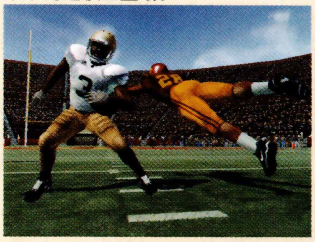
PS2	EA	2005.7.11	49.99美元
DVD/8厘米DVD	美版	1-8人	全年龄

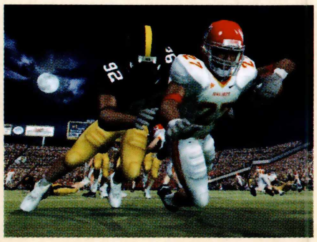
体育运动

体验由学生成长为巨星的感动

表现大学生体育运动的游戏并不多，因为其中缺乏明星的号召力和众多知名球队的加盟，但是这一取材的优势就在于可以让玩家自己融入到游戏当中，让自己扮演其中的人物，体验在比赛中不断成长的过程。可以说这类游戏的亮点不仅仅是激烈的比赛，而角色的扮演和养成更是值得关注的要素。

玩家在这款《美国大学生橄榄球联盟2006》中可以从准明星比赛为起点开始自己的职业生涯，从高中的夏令营一直到取得大学联盟赛的冠军。玩家在王朝模式中可以扮演一位极其有影响力的队员，通过自己的技术和突出的团队配合来赢得一场场的比赛。在全新的控制模式中，游戏对于比赛的及时分析，以及解说员丰富的旁白都会使游戏看起来更接近于一场真实的比赛。另外，《美国大学生橄榄球联盟2006》中虽然没有大牌球星加盟，却是唯一拥有美国大学生联盟真实个人和队伍资料的游戏，也许其中就有未来的超级巨星哦。







牧场物语 新美丽人生

官方原名：Harvest Moon Another Wonderful Life

NGC	Natsume	2005.7.12	美元
8厘米DVD	美版	1人	全年龄

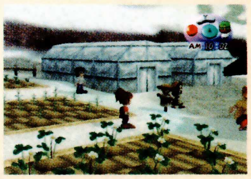
模拟经营

牧场女生带你体验美丽新生活

风格清新可爱的《牧场物语》系列一向都很受女性玩家的青睐，开发商也因此经常根据女性玩家的喜好推出专门的版本。自从NGC上的《牧场物语 美丽人生》推出获得好评之后，女孩版的续作马上也要发售了。这款游戏采用前作的引擎开发，画面上与前作毫无二致，只是加入了新的游戏内容。本作总共分为六个章节，每章的时间期限为一年。在牧场经营方面也增加了牛的成长和挤奶的时间期限，牛的培育速度变得更快。

在本作中，玩家扮演一位自己经营着牧场的少女，总体游戏流程与前作相同，不过会加入一些能够讨女孩子喜欢的东西，追加了女孩子的必备品，如房间中的化妆镜，还有各种女性化的房屋装饰物等。本作的恋爱目标当然也与男孩版不同。对象自然成了男性，玩家有三个结婚对象的候选人，男生玩的时候可能会有点别扭。









FlatOut

官方原名：FlatOut

PS2	BANDAI	2005.7.12	49.99美元
DVD-ROM	美版	1-8人	13岁以上

赛车竞速

以破坏为宗旨的超激情赛车！

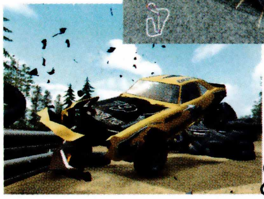


《FlatOut》是一款强调高速度与破坏性融为一体快感的另类赛车游戏，它和《Burnout》有着异曲同工之妙，不过本作采用了目前赛车游戏中最尖端的物理引擎，因此在画面的表现方面会比较精彩。

《FlatOut》中一共设置了36个极富挑战性的赛道、6个死亡竞技模式和16辆可升级的赛车。游戏中的场景设置了大量物理损伤效果，包括轮胎墙、栅栏、木桶和水箱等等，在经过碰撞后都会被破坏。同时赛车车身的40多个部件也会随着碰撞而变形，并且有超过3000种道具可以撞碎，并且被破坏的部件都会遗留在场地中。而且，车手还有可能被甩出车外。



在本作中，除了普通的赛道外，还为玩家提供了更具挑战性的泥泞赛道和冲撞赛道。其中还包含了6个支线小游戏。《FlatOut》将同时发售PC、PS2和XBOX三个版本，其中PS2版支持6名玩家同时联线游戏，XBOX版则最多支持8名玩家进行多人竞技。



画面超劲爆

攻评研



第三次超级机器人大战α 去往终焉的银河

官方原名：第三次ス パ ロボット大战α终焉的银河

战略模拟	PS2	BANPRESTO	2005.7.14	7980日元
	DVD-ROM	日版	1人	审查预定

最激烈的未来机器人大战爆发！



《机战α》系列一直是广大机战迷们心中难以撼动的经典，而最新的《第三次超级机器人大战α》更将会把经典延续下去。这部最新作首次加入了《机动战士高达SEED》中的机体，另外本作还首次和SEGA合作，加入了SEGA的人气机器人射击游戏系列电脑战记。本代的参战作品高达32部，是历代最多的一次，其中包括再度登场的“飞越巅峰！（Aim for the Top！GunBuster）”以及在《机战F完结篇》中让玩家体验到压倒性攻击威力的“伊甸王”等。





在战斗方面，本作将承袭系列的一贯风格，沿用前代首次加入的小队模式，同时为了简化组队过程，《第三次超级机器人大战α》中还设置了自动编成系统，玩家可以从三种作战方针里头挑选出一个来，然后沿用此方针去自动编成队伍的一个新系统，如此一来就会让小队编成变得轻松许多。另外一个“傻瓜模式”就是“自动编入系统”，这是一个可以将任何一台机体，编入尚有消费空格数部队的新系统。玩家在将机体作编入时，可以从六个作战方针中去挑选自己想要的，以便让电脑遵循此方针去执行动作，也是非常方便的设计。

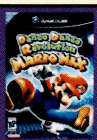




新作除了加入许多新要素外，其他方面自然也有大幅提高。最显见的战斗画面就比《第二次α》以及《MX》更加华丽，遭受攻击时的反应会依照是否被击毁而有不同的动作，攻击时的特写镜头的多角度变化也比以往作品更加生动。

为了纪念“机战α”系列最新作《第3次超级机器人大战α》在PS2上发售，BANPRESTO日前正式确定将于2005年7月14日推出收录了过去所有“机战α”系列游戏的《超级机器人大战α PREMIUM EDITION》，定价9240日元。其中将包括《超级机器人大战α》（PS）、《超级机器人大战α外传》（PS）以及《第2次超级机器人大战α》（PS2）这三款游戏。同时还有记载了α系列历史的《超级机器人大战α历史年鉴》和印有α标志的记事本。





劲舞革命 马里奥混合版

官方原名：Dance Dance Revolution with MARIO

音乐舞蹈	NGC	任天堂/KONAMI	2005.7.14	6800日元
	8厘米DVD	日版	1-2人	全年龄

马里奥也有如此惊人的舞技！

想不到吧？经典的马里奥游戏居然是由KONAMI与任天堂共同开发的，也正是因为这两家公司的合作，马里奥才会又多了一块从前没有涉足过的领域。《劲舞革命 马里奥混合版(Dance Dance Revolution with MARIO)》中，大家将首次领略到这群任天堂明星的高超舞技，当然了，他们跳得好坏还是要仰仗玩家的操作水平。《劲舞革命 马里奥混合版》是以曾掀起跳舞机流行风潮的KONAMI《劲舞革命 马里奥混合版》为基础，并加入任天堂代表性电玩角色马里奥等所共同制作的一款全新音乐节奏游戏。游戏结合了DDR的节奏动感，并配合马里奥等人气角色的可爱亲和力，哪怕是这一系列的老玩家也能够从中得到不一样的感受。



这款游戏和其他马里奥系列一样收录了任天堂的众多知名角色，并可支持两人同时游戏，除了标准的跳舞模式之外，还加入了许多不同类型的迷你游戏，该作并配合专用跳舞毯同捆发行。





大家一起尽情舞动



古惑狼赛车

官方原名：CRASH TAG TEAM RACING

赛车竞速	XBOX	RADICAL	2005.7.20	39.99美元
	DVD-ROM	美版	1-2人	全年龄

BINGO！CRASH！CHEER UP！

众所周知，《古惑狼赛车》最初的制作灵感是来自于《马里奥赛车》的，但是它并没有满足于简单的模仿和照搬，而是形成了自己独特的风格。从PS时代开始，《古惑狼赛车》系列就以轻松的风格、优质的画面和上乘的手感受到了玩家的认可，成为“古惑狼”家族中的一个著名的分支。如今这个系列也不再是PS系主机独占，而是跨平台发行，包括PS2、NGC、XBOX和NDS等，其中XBOX版本将率先发售。

在本游戏中除了花哨而极富趣味性的赛车部分之外，也包含有动作平台游戏部分。在这个部分中玩家将操作古惑狼“Crash”本人以步行的方式冒险，与NPC对话、接受各种任务、发展剧情、获得新的赛车等等。整个游戏看起来内容非常丰富，可玩性颇高。对于平台跳跃类游戏和赛车竞速游戏都有兴趣的玩家不妨尝试一下本作，一定能让你轻松一下！







↑在这个“古惑”的世界中狂飙。

攻评



游戏王：梦魇诗人

官方原名：NIGHTMARE TROUBADOUR

卡片对战				
	NDS	KONAMI	2005.7.21	5229日元
	卡带	日版	1-2人	全年龄

超人气的作品首次登上NDS平台

《游戏王》系列可以说是现在KONAMI最畅销的产品之一了，作为动漫题材改编的作品，游戏的人气甚至可以说超出了原作，这是相当难得的。本系列在GBA上大红大紫，随着NDS的推出，继续发售NDS版本也是理所当然的了。本作对应标准的OCG规则，并且支持触摸屏操作。由于主机性能的提升，游戏内容也更加丰富，在游戏中登场的原作人物以及怪兽都达到系列最多。利用NDS的触摸屏功能，玩家可以方便地选择卡片并且编辑检索，还能通过点击地图上的地点来方便地进行移动。玩家所使用的怪兽卡以3D的形式在上屏显示，决斗时也有华丽的3D动画演出效果，能够让每一位玩家都亲身体验原作的神奇世界！



↑在商店中输入密码得到卡片。

充满独特魔力的卡片战斗



←↑点击地图上的地点就能进行移动，还有可能触发特殊事件。

攻评



马里奥棒球

官方原名：Mario Baseball

体育运动				
	NGC	任天堂	2005.7.21	价格未定
	8厘米DVD	日版	1-4人	全年龄

水管工的全垒打绝对天下无双

有马里奥等任天堂明星参与的体育游戏，如《马里奥赛车》、《马里奥高尔夫》等都非常有人气。现在的马里奥似乎比以前更加活跃了，这次他又带领一群任天堂的明星拿起了球棒和手套，准备在棒球这个体育项目上一决高下。

这一系列说多了，大家光凭猜想其实也知道游戏中的大概，这些可爱的游戏角色个个都是身手不凡，每个人都有不同的能力。另外游戏的场地也都取自各个角色们的游戏场景，如大金刚的热带雨林、桃子公主的城堡等。

马里奥到现在才涉足棒球领域其实已经不算动作快了，棒球在日本和美国其实都是比较有群众基础的，恐怕早就有玩家希望推出《马里奥棒球》了。国内的棒球虽然没有那么火，不过相信只要有马里奥这帮搞笑的家伙，大家一定会喜欢这款游戏的。





←↓作为NGC平台上的游戏，画面也相当精细。

马里奥的朋友都来挥动球棒吧！

攻评研

？
封面待定

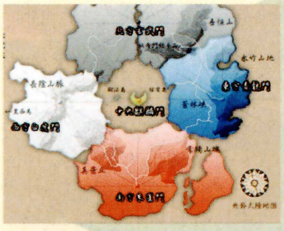
天地之门

官方原名：天地の门

动作角色扮演				
	PSP	CLIMAX	2005.7.21	5040日元
	UMD	日版	1人	12岁以上

神秘的东方武术世界在你掌中

在无限广阔的大海中，有一个由九块大陆构成的世界。位于世界中央的大陆是洋溢着东方气息的“央卦”。央卦大陆被五个武术门派所统治，它们分别是东方青龙门、西方白虎门、北方玄武门、南方朱雀门和中央麒麟门。五个门派互相制衡，维持着央卦大陆的平和。然而，从遥远的西方大陆“西马”传来了战争的阴影，西马大陆上的“异型武臣”对央卦发动了侵略战争。经过一番激战，五门被异型武臣打败，央卦大陆的“天地之门”也被异型武臣所封印。主人公“真武”是青龙门的弟子，随着五门被异型武臣击破，真武的武艺修习之路也被无情地打断了。但是真武仍然无法放弃成为武术家的梦想，而隐居在家中独自研究剑术。在一次机缘巧合中，他搭救了青龙门的师妹“翠铃”，而决心迈向修习幻之秘剑“三盘剑”的旅程。然而，在前方等待他的不仅有异型武臣的威胁，还有来自于五门内部野心家的阴谋……



↑“央卦”大陆位于大海的中央，由五个武术门派所掌控。

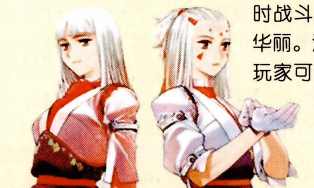


超华丽的战斗画面



↑真武和翠铃都是来自东方青龙门的弟子。

本游戏的世界观设定富有中国韵味，剧情宛如曲折的武侠小说。而动作系统也独具特色，玩家要通过搜集“剑谱”来习得新的招式，即时战斗系统紧张爽快，画面表现也非常华丽。游戏还支持PSP的联机网络功能，玩家可以与朋友们进行对战或者交换剑谱。作为掌机平台上的作品，本作的素质相当优秀，是近期值得期待的大作之一。





←大魄力的战斗场面，在掌机中唯有PSP才能展现。

攻 评 研



战国BASARA

官方原名：战国BASARA

动作	PS2	CAPCOM	2005.7.21	7140日元
	DVD-ROM	日版	1-2人	12岁以上

在战场上如梦幻般华丽飞舞

终于要来了！由CAPCOM制作的空想风格战国动作游戏大作《战国BASARA》终于就要发售，你是否已经准备好了第一时间体验它的魅力呢？目前将在本游戏中登场的16位人物已经全部公布，本刊此前对于游戏系统和其他方面的细节也有过详细的报道。个性洋溢的人设、CAPCOM值得信赖的动作游戏制作经验、壮阔的战国历史背景等等这些都是玩家们对本作翘首盼望的原因。在你的操纵下，战国名将们将驰骋沙场，展现一骑当千的风采。历史上的著名战役也可能在你的导演之下逆转。

本游戏的系统与光荣的“无双”系列颇为相似，同样具有武将固有技（类似于无双乱舞）、武器升级系统等等。从目前公开的影像来看画面相当华丽火爆，如同标题“BASARA”的含义那样，如同战场上的热血之舞，激发你的男儿梦想！

冲破时空的和历史的界限 在战国开拓新的天地





↑老当益壮的岛津义弘手持一把骇人的大刀，一副万夫莫敌的样子，令人生畏！！



←每个武将都有威力强大的「固有技」，一旦发动之后可谓是所向披靡。



→真田幸村的身影如同燃烧的火焰般在敌群中掠过，势不可挡！





今夏你绝对无法错过的大作！

评 烧

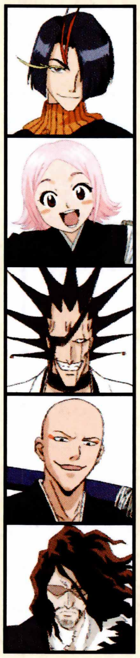


BLEACH ADVANCE:被染红的尸魂界

官方原名：BLEACH アドバンス 红に染まる尸魂界

动作格斗	GBA	SEGA	2005.7.21	5040日元
	卡带	日版	1-2人	全年龄

激斗！超多原作人物登场



又是一款动漫改编作品。本作是《死神BLEACH》的“尸魂界篇”首次改编为游戏在GBA上登场，剧情模式中故事将从露琪亚被尸魂界抓走的一幕开始。原作中尸魂界的“护廷十三队”将在游戏中全数登场，此外“斩月”这一重要的人物也将与大家见面，可以进行对战的角色达到30人以上，动画的原班声优也将在游戏中献声。本作使用了GBA目前的最大容量卡带，包含的内容相当丰富，完全再现了原作中的世界。本作使用的是“指令战斗”系统，在战斗中还将随时插入动画特写画面。游戏中共包含了800种以上的技巧，玩家可以从中摸索出最适合自己的强力招式！另外游戏中也有人物育成要素，你可以从修行模式中提升所使用人物的等级，然后就可以用来与朋友进行连线对战了。经过玩家们个性化的培养，角色的性能也会各不相同哦！



↑游戏很好地再现了原作的剧情。



攻 评



钢之炼金术士3:继承神的少女

官方原名：钢の炼金术士3 神を継ぐ少女

动作角色扮演	PS2	SQUARE-ENIX	2005.7.21	7140日元
	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

“钢炼”第三弹，动漫FANS的首选

这是SQUARE-ENIX出品的“钢炼”系列第三作，游戏类型与前两作一样同为动作角色扮演。本作采用了完全原创的故事，但是是由漫画原作者荒川弘亲自担任剧本监修和角色设定的工作，所以绝对原汁原味，保持原作的风格。游戏中的动画片段也是由电影版和电视动画版的制作班底负责，并且采用全程语音方式表现，相当令人期待。游戏的画面采用了流行的卡通渲染方式，战斗系统方面基本上继承了前两作，玩过前两作的朋友应该不难上手。本作中还加入了分屏画面系统，可以供双人同时游玩，在游戏过程中还允许玩家在爱德华和艾尔之间切换，游戏乐趣大大增加。对于动漫FANS来说，本作同样不容错过。







←两人分屏同时进行游戏。





日本游戏市场持续衰落之谜

「落日的顽结」

游 戏 市 场 的 冰 河 期



日本经济在经过一段举步为艰的时期后，逐渐开始进入恢复的时期了，日本社会现在比较主流的看法也是对经济的复苏持乐观态度。但日本的游戏市场，依然持续着低迷的状态。

去年年末推出PSP与NDS两大新主机的战争，本应是一场游戏界的盛宴，但也仅持续了半年热乎气，“大战”就结束了。“要是一直还持续着这样一个状态的话，那恐怕就算是PS3、XB360出现也不能改变目前游戏产业的低迷。”这种悲观的想法会不自觉地出现在人们的脑海里。就算你创意再好，就算你名气再大，也一样是卖得不好，这到底怪谁？是厂家不努力，是玩家对游戏兴趣降低，还是社会环境发生了变化？为了看清这一切，我们有必要坐下来讨论讨论了。

1 “卖不出的游戏”的倾向分析

现在的游戏市场到底潜伏着多少问题？

●其实这也不是最近才有的现象，只不过……

游戏卖不出去，这对业内人士来说是个老生常谈的问题了。以前在FC、PS这样的全盛时期，百万游戏非常多。有名气的且不说，FC的“筋肉人”105万，“忍者服部君”150万，这样的作品谁会想到能有这么好的成绩？但人家就是轻松地拿下了白金销量。而现在大家却深陷在游戏销售低迷的噩梦里。说起来这个现象的大范围爆发是在PS2发售之后，在PS2发售之初，没有高质量游戏，只能把DVD“黑客帝国”当成杀手软件来包装。在这个项目失败以后，第2年发售的“鬼武者”倒是拿下了PS2第一个百万销量，也宣告PS2时代的“百万俱乐部”成立。但是这个俱乐部的规模、成员数量以及各自的成绩都远比不上前辈PS，同时PS2还制造了一个“不是大名气的系列作品的续作就卖不好”的现象，个别厂家的某些做法迫使游戏向高成本、高宣传、高度包装方向上发展，那些没什么名气又不肯自我炒作的作品自然就很不受人重视。就这些，也已经是3、4年前的事了，所以说游戏产业的低迷绝不是今天才开始的。

不过最近的一些事态，清楚地表明了这个现象已经愈演愈烈。比如一个多月前发售的“高达 一年战争”的失败。当初在宣传时，厂家明确地提出了销量100万的目标，但第一周的销量仅为16万，店头消化率只达到了36%。而百万的目标使厂家在出货时的量也比较大，进了大批货的零售店见游戏第一周成绩不妙，生怕大量积压，纷纷开始减价，这样在游戏发售仅10天左右，零售店里的价格就从定价7140日元开始一路下滑，并最终跌到了3000日元。



出现这样的事对游戏产业无疑是很不利的，但不仅是“一年战争”，今年第一四半期的软件市场比起去年同期销量减少了68%，约540万份，已经创下跌幅记录。虽说这个时期市场的主体是PSP与NDS这样的新主机，但软件市场的颓势也显现得非常明显了。这到底是为什么呢？下面我们把比较一些销售成绩不好的软件的一些典型状况，来做一下逐一说明。

状态1.系列商品寿命缩短

很明显的例子就是GT4，虽然在首发周成绩与GT3没有太大的差别，但在最终销量上要少30多万。知名系列的成绩下降，使市场上的长寿系列越来越少。



状态2.续篇与动漫类等低创意游戏

不得不说的是目前日本市场超过一半的比率是由系列作和动漫改编作占领的，这样的作品有比较稳定的固定消费群体，同时开发成本也不会很高，所以很多厂家都会乐意做这些旱涝保收的东西。但玩家会比较容易厌倦此类作品，像现在出得特别勤的机战和WE系列销量的滑坡，就是玩家心声的最好体现。

状态3.零售环节的保守

比如春季发售的“浪漫沙加”新作，其实作品的水准还是很高的，但因为系列上一作的失败，使得很多零售商家都只进了少量的货。等发现游戏品质不错再次进货的时候，已经是发售后的第3周了。也就是说，发售后第3周才有足够的供应量给消费者，其中商机的流失自不必多说。

状态4.高创意作品备受冷落

不是续作和动漫作品的新作品中，有很多创意很新点子很好的作品，比如PIKMIN、块魂、迷惑星人等，但这些作品的成绩相对其作品素质来讲是完全不成比例的。可见当今市场上消费者对新游戏的谨慎。

●按说不应该是这样……

如果把游戏产业形容成耕种的一个过程，那主机大战就可以说是播种，采取种种宣传手段普及主机，使其拥有一定的用户基数之后，就该是让软件来帮厂家赚钱，也就是该收获了。尤其是明年即将发售新一代主机，现在无论是用户数目还是厂家对平台的适应，都已经是非常好的一个状态了，理论上说今年应该是一个收获的季节。但实际上收成很不好，像被北京最近流行的冰雹砸了一样。这到底是社会进入网络化的外因在起作用？还是LU越来越多的内因在起作用？我想这是每个人都应该仔细考虑的。

2 体验版的功与过

最简单有效的展示游戏内容的手段如今却……

●确立了独特地位的体验版

游戏软件终究还是高级商品，7000多日元到底能买来些什么？相信重度游戏玩家很多情况下是不会考虑这个问题的，但目前占消费主体的LU们肯定没这么痛快。所以体验版对他们来说是有必要存在的。实质上，体验版的真正出现是在10年前，大约是SS与PS刚刚流行的时候，因软件普遍由原来高成本的卡带走向CD-ROM化，成本的下降使得厂家有能力将在各零售店展出的试玩部分做成体验光盘，送给玩家。同时，很多大的平面媒体也开始派送游戏体验版作为赠品，依靠这个活动与游戏厂商达成双赢的结果。在最近几年，很多PC游戏开始把体验版放在网络上供人下载，这种方式只需要整备网络的费用，成本更低。

●体验版的实际作用



体验版固然可以让消费者在游戏发售前就能一定程度地了解游戏的内容与特征，发挥着积极的作用。但在目前不景气的大环境下，免费就可以了解游戏内容这一点也容易成为阻碍销售的暗礁，如果试玩版让人觉得不满意，那相信多半他就不会再花钱去买正式版了。如果说这些消费者的流失还是在预想范围之内的话，那在目前以LU为消费主体的市场环境下，还会有更让人觉得无聊的事情发生。大家知道，有脑白金就有超级脑白金，同理，那么有LU也就会有超级LU。现在就有这种超级LU满足于体验版游戏中，别以为这是少数现象，在日本这种人还是为数相当不少的。

对于这些“超级LU”我们当然要指责其不厚道，不过也有厚道的。比如从去年TGS上开始发布体验版的“凝龙传说”，这个RPG游戏的体验版号称“可以玩8小时”，体验版基本和正式版的初期完全没有任何区别，作品独特的战斗系统和育成系统都可以充分地体验到。这样的话一方面是给玩家增加负担，玩了这8小时后，等到正式版还要再重复这8小时的内容，实在多余。而对于那些LU来说，他们每天也就是能给游戏留1个小时左右的时间，这样全长8小时的体验版就够让他们玩一周了，这样对于这些LU来说，拿到了这个体验版就跟拿到了正式版一样，相信他们肯定不会再掏钱买正式版了。

有不厚道的LU就有不厚道的厂家，非常极端的例子就是“GT4”的体验版是作为商品出现的，而且销量还不错。当然，与前面的例子相比，RAC类游戏有着每次比赛所需时间较短这个优势，玩起来不像RPG那么费心。这个体验版完全可以给新手们当作教学软件，让他们适应GT的复杂的操作，同时有一定基础的人则可以用体验版来享受驾驶的快感，也会掏钱来买。而且体验版3129日元的价格也比较容易让人接受。这也许会是今后发展的一个新方向。

●今后的发展方向

不可否认体验版的现实意义，也不用怀疑其存在的必要性，唯一问题是它的发展方向。如何能够将作品的本质展现给用户，如何让体验版不成为鸡肋，也不会抢走正式版的风头，这个度很难拿捏，但这也是厂家必须要做的工作。作为销售与广告策略中的重要环节，它将是今后所有厂家都要重视的。

3 销售与流通方面的探讨

消费者所不知道的商品流通过程

●游戏的物流过程

游戏作为商品，其在市场上的流通一样要经过很多人的工作，毕竟这是一个社会行为。当然作为消费者，不知道这些东西也没什么，但其中就可能潜藏着游戏市场低迷的因素，我们不妨来看一看。

首先是开发，现在的很多厂家都是委托下属的开发会社或是工作室来开发，之后的成品游戏在生产之后，要交到流通公司，也就是物流公司手中。经由他们分配给各零售店或是便利店，进行面对普通消费者的销售。这个基本过程从FC时代就已经确立，而且到了今天也没什么变化，只是软件由卡带变成了CD、DVD而已。便利店虽在货源上与普通的零售店有一定区别，但终究是大同小异。

●谁动了我的游戏?

如此，厂家——流通——零售，这就是游戏流通的基本过程。这3个环节都是以销售游戏软件以获利为目的，理应是一条线上的战友。但实际上，立场的不同也决定了他们各自的不同态度。

首先是对游戏销量影响力最小的零售环节。虽然游戏与消费者的接触都要在这个环节内来完成，但其在整个环节中的影响力是最有限的。本来零售环节应该是与消费者接触最多的环节，他们应该担负起调查市场、引导消费潮流的责任。但实际上，这个环节对游戏销售的影响只是向流通会社订货而已。他们感觉会大卖的游戏就多进货，感觉没劲的游戏就少进货或者不进。有点势利，也很冷静，对吧。也就是说，他们是以一个中立的态度，把自己置身于游戏之外，游戏在他们眼里只是商品而已。

厂家的态度当然是想多卖，想多卖就要多生产一些产品，但这要受到流通公司的限制。流通公司会在游戏出来之前对厂家说一个大致的量，厂商只能按其提供的条件行动，否则就只能自讨苦吃。这样与物流相比，厂商的力量显得非常有限，物流公司可以决定一个游戏在市面上出现的量，他们可以完全控制市面上的游戏软件，是厂商绝对无力与抗的一股强大力量。物流公司觉得好的话就会进货，反之则很有可能封杀你。

这样的话物流公司的从业人员素质就值得关心了，如果他们都对游戏比较了解，那他们就能有效而准确地把握市场的脉搏来采取有效措施。但实际呢？很多物流公司的人员要根据一些知名游戏刊物对游戏的评分来决定是否进货乃至进货的量，这不仅体现出自身的无知，也把压力转嫁给了别人，有可能使一个原本该气氛轻松的编读往来性质栏目成为死气沉沉的一言堂，甚至有可能间接导致有厂商花钱来买评分这样荒唐的事件出现。不仅是这些，流通公司也是以营利为目的，在市场不景气的今天，他们肯定会收缩自己的进货量，对于一些没有名气的作品就要放弃。而能改变这种情况的只有零售店，如果他们要货的话那物流公司也会进一些，但这种行为终究是被动的、消极的，能起到的作用是非常有限的。因此我们说，在整个游戏的商业化运作过程中，物流公司的影响力是最大的，这点无庸置疑。



↑秋叶原区一家游戏店，繁荣的背后谁能想到其实店家和厂家很大程度上都要受到物流公司左右呢?

●日本独有的特殊构造

物流公司的一己好恶将会影响到一个游戏的市场命运，在承受着巨大压力的同时，厂商还要负担另外一重压力，那就是退货。在日本的商业行为中，退货是自由的，零售店可以退货，物流公司也可以退货，只有厂商要承受这一切带来的损失。而退货在日本是无须写进合同条款里的，是一个不成文的规定。欧美虽然也有退货的现象出现，但那是几个流通环节共同作用，共同消化来缓解这些不良影响，而在日本，这一切的后果都要厂家自己来承担，未免有点太不公平了。如此就迫使很多游戏公司只敢制作系列续作和动漫作品，来保证自己的出货量，而那些更加好的创意很多就只能胎死腹中了。日本的物流公司与欧美经济体系中的那些物流公司没有本质和职能上的不同，但在立场上有非常大的差异。原本日本的经济体系就是建立在流通业者的基础之上，这种特殊时期确立的经济体系在社会的不停发展之中，尤其是在今日已经显露出它的种种弊端。游戏产业作为日本经济的一个组成部分，自然也难以逃出它的影响。

而且，在最近的一段时间内这种状况还是无法根治的，很多厂商只能希望物流公司能提高自身对游戏的认识了。当然也有不愿意等待的，比如光荣，就成立了KOEI集团下属的专门物流公司，以此来将自己的游戏产品推向市场，这样更加自由，应对市场变化也能更加得心应手。但是实际上有这个能力成立物流公司的游戏厂商又有多少呢？看来物流环节对游戏市场的强大影响力，在今后相当长的一段时间内还将持续下去。

4 游戏消费者层次的变化

现在的玩家是怎样的一种状况呢？

●现今的玩家已发生变化？

玩家的存在意义不用我们再去探讨，这个特殊的消费者群体自从在20年前诞生之后，就一直在游戏产业中占有重要的位置，现在家中堆着小山一样的游戏软件的玩家相信也不在少数吧。在经过这么多年以后，玩游戏的人越来越多是事实，稍微一琢磨的话专业的玩家相对也应该会有所增加。同样，根据这个事实我们会更加轻松地得出游戏软件的销量应该会越来越多的这样一个结论。但实际情况呢？游戏市场的规模在逐年萎缩，也就是说游戏消费群体数量的增加，没有起到积极作用，反而导致了游戏产业的萎靡不振。这听起来似乎有些不可思议，但实际情况就是这样，总不能把原因都归结于经济不景气吧？我想，在消费者这个环节里面肯定是出了一些问题。

●对消费者层次的分析

说起玩家，以前主要都是一些年轻的学生，以自己的游戏兴趣而走到了一起。现在这部分人中依然在坚持的就成了经历过游戏大时期的老兵了，PS时代之后才开始接触游戏的与其相比基本可以归到"年轻人"一类里去了。PS时代开始接触游戏的人，多数是被当时强调多边形及声光效果所吸引而玩起了游戏，与老兵们强调自身的经历及对游戏的感觉不同，根据这点就可以将目前的消费者群体大致地分为两个阵营。

其实还可以再分细一点，比如老兵这一阵营里就有一种"博览派"，以及只追求自己喜欢的游戏类型的"选择派"。"博览派"是会完全跟踪现在的游戏市场，想去体验所有的新游戏、新技术、新创意，会买很多很多的游戏并逐一尝试，有很多收藏狂基本也可以归到此类里了。他们简直可以说是游戏产业的中流砥柱，对游戏产业的贡献是最高的。这类人基本现在都已经在社会上有了一定的成就，有一定的资本来支持自己的游戏生涯，可以说是最受欢迎的顾客了。"选择派"虽然游戏资历也很长，但只对自己感兴趣的游戏才会关注，有些不喜欢的游戏则是完全不会去碰。他们的消费很受自己的主观认识支配，对自己不喜欢的游戏是绝对不会掏钱的，因此他们的消费往往规模不大，但他们只要遇到自己中意的游戏就会毫不犹豫地掏钱购买，在消费的安定度上来说是最高的。

新人类里的分类就是著名的"CU"和"LU"这两类了。所谓CU就是年纪普遍不是很大，经济方面一般也不是很富裕，但对游戏有着极高的研究兴趣，热情非常高。其实有一部分CU的游戏经历也很丰富，相当一部分对游戏仍有很高兴趣的人多半到现在就变成了CU。CU在消费状态上与"选择派"很像，对于高素质的游戏会毫不犹豫地买下，所以说CU和"选择派"是现在消费市场的主要拉动者。LU多数游戏经历不长，比较重视表面的一些东西，这些我们在后面详述。

●四种角色的市场比率

基本上分类理得比较清楚了，老兵分为"博览派"和"选择派"，"选择派"中的一部分和后面新加入的有志青年成为CU，其余的新人则是LU。而在现在的市场上哪种人群所占比率最大呢？很遗憾，对游戏最没有追求且消





东京闹市区的SEGA GIGO街机厅，和整个日本社会一样，依旧繁华的外表掩饰不了其日渐衰败的本质。尤其是游戏界，想要复苏的话恐怕还需要相当的一段时间。

费安定度最差的LU成为了主力。对于没有名气的一些作品，或是没有大制作大宣传声光效果一般的作品，市场的那些“主力”们是绝对不会去买的。这些从PS时代才开始接触游戏的LU只会去关注画面怎样怎样，音乐如何如何，人设后宫不后宫，什么LOLI御姐正太这些莫名其妙的词汇也出来了（如果您也感到莫名其妙的话欢迎您收看本页边角栏里的注解），而至于游戏系统是否严谨，整体游戏效果是否出色，这都是不重要的，也就是说在他们这里游戏性是最后才考虑或者说可以完全忽略的东西。买不买这个游戏不由游戏的品质决定，而是由声光效果、宣传规模等东西来决定，也就是说有很强的被支配性，对于一些“老土”的正统游戏，他们连看都不会看。对于他们来说，有钱还攒着买手机呢，或是出去大吃一顿，或是叫几个人一起去卡拉OK，这些东西要比享受游戏性要重要得多。对于游戏品质的要求很低的LU，不仅占据了游戏消费群体中的半数以上，还在逐渐扩大自己的规模，可以在这里定论的是，这种人无论再增加多少，对于游戏产业的复兴也不会有多少贡献。

CU则在今日仍保持着以前艰苦朴素的作风，相信从伙食费里省钱玩游戏的人现在也不少。但实际上CU对游戏产业的消费贡献已经不如以前那么多了，这是因网络的普及而造成的。网络的核心技术是资源情报共有化，这点对于人类社会的现实意义是很大的，但在某种程度上对于游戏产业则是一个破坏。比如以前大家为了玩一个游戏，可能会去花一定的钱去买一些杂志或是信息，来协助自己进行游戏。但现在你去上网随便一搜，就能得到很多你想找到的情报，这样在金钱方面就可以节省很多。当然除去需要大量时间练习来提升自己水平的动作、格斗类游戏之外，大部分的游戏在网络资讯的帮助下，都可以很轻松地进行。不仅在时间精力上要比以前的花费要少很多，金钱方面的开销也一样少了很多。

游戏的商业化进程导致了LU的增加，而LU对游戏的消费普遍不多，CU们也在网络普及的今天，找到了更丰富的信息来源，这样一来对游戏界的冲击是非常大的。可以看得到，很多厂家在努力适应这个环境，比如推出的一些卡片类游戏及网络游戏等。但今后游戏产业中消费者的层次会有怎样的变化呢？这里可以肯定的一点是，我们的努力方向不是非常困难几乎不可能的“将LU转化为CU”，而是“让LU更多地去体验游戏的乐趣”，同样可以预见的是，在这个过程中一些老玩家将会起到一定的积极作用。为什么这么说，是因为之前有了一个很让人振奋的事例：去年街机上“SF2 15周年纪念”的流行，就是在很多从8人街霸时代开始玩的老玩家的带动之下，出现了很多水平不错的新玩家，从而扩大了整个消费团体的规模，拉动了消费。因此我们更有理由相信老玩家们在今后还将起到自己的积极作用，带动更多的新人去享受游戏的乐趣。

5 零售店的现状

在大环境的变动下靠游戏生存的店家是什么状况？

前面基本对当今业界有了一个具体的分析，最后我们来看一看以游戏为生的零售店现在究竟是怎样一个状况。为此我们特意找到了东京GAMES MAYA葛西店店长秋谷久子女士，请她来为我们说明一下游戏零售店的现状。

●在厂商提供的基础上进行加工的店铺影像及试玩

——Q：店外面的高达，还有店里面的试玩台都很丰富啊！

——A：（秋谷女士，后同）：是啊，比起干巴巴的推荐远不如让大家试玩一下来得清楚。

——Q：这样小孩子们也会很高兴吧？

——A：没错，目前我们想获得的主要是低年龄层，主要的考虑是以小孩子为主要顾客层的话，会更加有亲和力，在社区中也能发挥自己的作用，树立社会价值。而且现在年龄较低的用户在未来10年内都有很大可能成为我们的固定客户，而年龄稍微大一些的则可能因生活中这样那样的状况而渐渐远离游戏。





↑葛西区游戏店的外貌，左为接受我们采访的店长，秋谷久子，店里的气氛比较偏家庭化。

——Q：试玩及影像有为低年龄层做调整吗？

——A：当然有，每天晚6点前都是“小朋友时间”（笑）。但在6点之后就一定要让他们回家，不然被家长怪罪的话就不好了。现在这些孩子们也很遵守这个规矩，快到6点时就能够比较自觉地回家去，我想这个气氛是很家庭化，很难得的吧。

——Q：的确如此。

——A：另外不知您有没有注意到我们店里的试玩及影像的内容，这些都是在厂商提供的基础上进行加工过的。毕竟厂家有时对消费市场的把握能力有限，有时我们会根据玩家的具体需求来对影像进行一定的编辑，这样的情况在我们这里并不少见，毕竟满足顾客的需求才是重要的。

●小店的经营之道

——Q：您进货有一定的准则么？

——A：如果说有的话首先要看的是厂家制作作品的诚意，如果这个基础没有的话那他们的作品我怎么敢进？游戏的品质及发售时间当然很重要，但我个人更重视的是我们的老顾客谁会买。比如先拿到一个游戏，我就可以大致地估计一下老顾客中谁会买，这样就可以确定进货的量。

——Q：就是说比较照顾熟客，很家庭化的经营模式。

——A：对，在日本的小店很多经营风格都是这样的。当然也不仅是这样，我们要做生意，就要考虑很多。至少在我们这里是希望能够成为消费者和厂家之间的交流纽带，消费者的意见我们会反映给厂家，同时厂家的一些意向性的东西我们也会向顾客说明。虽然现在状况不是很景气，不过现在的状况也并不是说非常差，毕竟还有很多热心的玩家在关心着这个产业，在关注着我们的发展。因此，我个人感觉如果每人都能背负起自己的责任，对社会的、对游戏产业的，大家能够有这样的态度，来做一些具体的实事，我想整个大环境终究还是会好起来的。

～总论～ 看不到出口的结构死局

不管出现怎么先进的新主机，出现什么样的大制作软件，如果不能改变目前游戏产业的根本症结的话，就是根本没有任何价值的。虽然日本国内经济已经开始复苏，但游戏业依然寒风凛冽，问题重重。前些日子NDS及PSP的掌机大战制造了短期繁荣，但没有能从根本上解决问题，刚刚结束的E3上公布的新主机相信也无法达到人们预期的效果。因为这种不景气实质上是因经济结构跟不上现实社会发展而造成的，并不是说出现更眩的主机或游戏就一定能够扭转这种局势。毕竟社会环境的变化及主要消费群体素质的变化使得情况要远比以往复杂。

FC发售已经20多年了，次世代的出现也已经是10年前的事了，这么长的时间里外部因素的变化简直就是不可避免的，而且还是不可逃避及不可预见的。特别是网络的普及使得玩家有了更新的情报来源，“急速加热迅速冷却”这样的现象也随之出现了。比如最近“愿为你而死”、“METEOS”等软件在发售之前以网络为中心进行宣传活动，取得了非常好的效果，但实际的销量却是非常的不理想。由此可见网络与实际生活间还是有一定距离的，用这个来预见游戏的前途显然是不可行的。但无论怎么说，网络的普及使玩家拥有了更为广阔的信息来源，并不应该轻视这一状况，而是应该考虑如何利用这一资源来更为有效地推动游戏产业的发展。

问题不可能仅仅出现在玩家这边，游戏产业中存在的很多的弊端也是人们无法回避的。日本旧形态的物流运作无疑给游戏厂商以很大的压力，同时对市场认识不够、游戏推行计划的不完善，这些都可能成为游戏卖得不好的原因。也许因厂商们过分强调游戏的“作品”价值，而对其“商品”价值重视程度不够，也就是对市场的认识不是很透彻，才使得游戏产业在商品化的过程中产生了如此的颓势吧。 □文责/无无

注解：CU：指对游戏痴迷，投入度非常高的玩家群体；LU:CU的对立词条，对游戏的热情，投入都不高的玩家群体；正太：不良漫画用语，指某些可爱的小男生；LOLI：同指可爱的小女生；御姐：同指成熟的大姐姐形象；后宫向：同不良漫画用语，指作品的主要展开围绕一个男主角与众多女性角色进行，多有不健康内容出现。

三个月的狂欢

佳作云集暑期档，强势攻袭你每一分钟的阵地！

7月就在手边，抓起来湿漉漉的一把汗，这汗是热的，也是兴奋的，也是急出来的——这么多好游戏怎么玩得过来。

我们都是游戏病人，游戏贫乏的时期里掰着手指头过日子，前几个月里不少苦日子都是皱着眉头直拍大腿熬过来的。我们坐在葡萄架子下，忧伤地叹着气，等。等夏天、等热浪、也等游戏的大潮。我们的神经已经被游戏扯得忽高忽低。可等游戏来了，人又急了，这么多好东西一块儿上不是要命吗？没游戏的时候上火，游戏来了也上火，你说这不是被游戏玩、被游戏耍，值吗？

要我说，值！可以收获如此多的心情，这就是一种享受。我们从被游戏玩中学会了什么叫期盼、从被游戏耍中学会了什么叫珍惜。好东西，游戏是个好东西。这个暑期，这个七月到九月，我们就要拿出自己的每一分钟，抵挡游戏的全方位侵袭，插上电源，掏出手柄，游戏，你敢来我就敢吃掉你！

□文/唯夜、小沛、北斗 □责/唯夜



「影之心:来自新世界」

Shadow Hearts: From the New World

PS2/角色扮演/ARUZE/2005.7.26

毫无疑问，虽然游戏的标题中没有出现任何数字，但这一作品将是整个系列的正统第三部。

在这个炎炎夏日里，我们凭什么要关注这样一款无甚名气的厂商旗下的作品?

让我来告诉你为什么，因为这是影之心，一部名头虽然及不上FF、DQ，但素质却不遑多让的游戏。对于那些有年头儿的系列作，也许你就算没玩过也已经混了个耳熟脸熟，下意识里就觉得它们名气响亮，但如果就因此而轻视这个相对来说历史还很短的系列，我保证你真的会后悔——除非你根本不喜欢玩RPG。

系列最出彩的就是它的“审判之轮”系统——类似于轮盘抽奖那样，我们下达任何行动指令后屏幕上都会出现一个轮盘， 只有让转动的指针停在有限的有效区域内，人物才会发动对应的攻击或各种行动。按得不准，再强力的杀招也使不出来——在“指令”和“发动”之间又加入了一个步骤，顿时使得每一场战斗的参与感和紧张感都大增，即便是杂鱼战，也都不可掉以轻心，不会有“不看屏幕，一键按到底”的乏味。除此之外，不同人物之间的攻击还可形成连携，再加上绚丽夺目、又不乏恶搞精神的招式演出，使得每一场战斗都赏心悦目，畅快淋漓。

系列的前两作世界观取材相当真实——第一次世界大战的欧洲，而在这个背景下演绎出的，不只有爱恨情仇的交错、正义与邪恶的对决、不同信念之间的碰撞，也有使人不禁开怀大笑的恶搞——这在2代中得到了尤其集中的体现，很多言语动作中恶搞其它游戏，甚至于日本当红明星和文化现象。

这次的3代，舞台转到了美国纽约，一批全新的人物登场，这出剧目会在雅致和通俗之间演绎出怎样的精彩，请大家拭目以待。

「零 刺青之声」

零 刺青の声

PS2/恐怖惊悚冒险/TECMO/2005.7.26

零这个系列，你可以没玩过，当然也不排除不敢玩，但你不应该没听说过。味道纯正的和风恐怖游戏，哀伤的宿命轮回，这次将上演它的第三幕。

说老实话，对于商业气息浓厚的TECMO会社而言，能做出如此具有艺术色彩的作品来，确实是令人有些意想不到。但它确实是做出来了，而且坚持了下来，二代凄婉的剧情与氛围的营造契合得几乎天衣无缝，堪称到了天人合一的境界。虽然每一作后都会再出一个XB“补完版”，其中会加入一些“流行要素”，但这无碍于制作人员在初始版本中的细腻发挥和良苦用心。

游戏的战斗系统别出心裁地设计成了利用照相机进行“射影”，实际上可以说在一定程度上综合发挥了第一和第三人称视点的两种优势。照相机，这本身在东方就是一个蕴含着灵异隐喻的事物——摄取魂魄、封印恶灵，而这也正是我们柔弱的主人公在无尽怨念的包围下唯一的生存手段。

我可以告诉你实话，与敬业的高素质相比，这系列从来卖得就不好，与其它游戏相比甚至可以说很差。也许是市场对这一类型的接受心理已趋





于饱和，也许是这种类型本身就与一些玩家拉开了距离——一种很悲哀的互相拒绝，但不可否认的是，就是在这个被扭曲的夹缝中，零在倔强地生长，正如游戏中那些不屈抗争的少女。哀伤、也许宿命的结局没有希望，但正如其内容本身一样，她的身影幻化成一抹凄美的亮色。

所谓“零”，正是虚无中不可捉摸的飘渺，是一切的开始，也是结束。游戏的题目与内容扣合得十分形象。前两作中，几个有着命运纠结的姓氏铺开了这出美丽而哀怨的戏，而在三代中，所有的交错都将集中体现。在情节上这注定是集大成的一作，所有的宿命羁绊，会在此了结吗？

刺青，也就是纹身，暗喻着不可逃避的刻印。在夏日里最炎热的时节，你将体会最无可抑制的冰冷颤栗。

「格兰蒂亚3」

Grandia III

—— PS2/角色扮演/SQUARE-ENIX/2005.8.4 ——

这个名字本身，就应该使你产生一种压抑不住的激动；它代表着一种自由翱翔的气度、一种彻野驰骋的情怀，一种年轻的勇敢无畏、一种纯洁的天真烂漫。

实际上游戏里没有飞空艇可以坐、没有马可以骑——但就是这样，作品却塑造出了一种实实在在的“冒险”旅程，一种巡游于天地间的宏大气势，那是一种完全源出自然的纯真感动。

这之后的二代流于平庸、序号为“X”的那一作则是纯粹的商业性无奈之举，“格兰蒂亚”这个名字已无奈地黯淡。但就在这种无声无息中，SE会社忽然放出消息，说“将有一款大作即将公布”——真的没有想到这会是格兰蒂亚3，感谢上帝没有遗忘他曾经创造过的伟大。

游戏的战斗系统是最出彩的地方之一，集画面表现与策略统筹于一身，既不像完全即时行动那样令人手忙脚乱，也不会出现那种“敌我各站一排”难免有些呆板的局面。敌我各个角色的行动先后顺序、以及将会采取哪一类型的攻击，都会在时间槽上具体地表现出来，而我们将要采取怎样的行动来应对，就很需要策略性的考虑。而利用数个角色用熟练技连续进攻，打得敌方完全无法行动，是相当有成就感的事。

游戏的开发商是GAME ARTS，但其人力财力有限，交给史艾这条业界大鳄发行正是个明智的选择。Grandia，我们不曾将你遗忘，衷心希望你在细节之处流露出的那些明媚阳光、以及忧伤之后的激昂，都可以在这全新的篇章中继续飞扬。

「太鼓达人」

太鼓の达人

—— PSP/音乐节奏/NAMCO/2005.8.4 ——

在PSP上推出《太鼓达人》，的确是比较新鲜，玩过这一系列的玩家应该都知道，没了专用的周边设备，这款游戏的乐趣可是要大打折扣的，然而NAMCO既然已经决定要尝试这一全新的搭配，那么也自然有他的道理。

PSP版《太鼓达人》的主要模式依然为乐曲演奏，选曲画面按照“类型顺序”、“难易度顺序”以及“50音顺序”等进行排列。并且本作追加了一个单机2人同玩模式，玩家可以两个人只用一台PSP进行比赛或者合奏：1P是用方向键和L键操作，2P是用四个功能键以及R键进行操作。这样的分工虽然显得有点局促，不过对战的乐趣可也丝毫也不会减弱。当然，本作也支持PSP的无线通信功能，可以实现4人联机游戏。并且本作追加了专门真对掌机特点准备的“连续演奏模式”，玩家只要选择游戏时间和难易度，系统就会自动选择最合适的曲目。觉得自己选曲太麻烦的玩家可以偷一下懒了。

另外在游戏本身，PSP版《太鼓达人》添加了一种新的音符。这个音符出现的时候需要玩家用最快的速度旋转PSP的模拟摇杆，在演奏了许多曲目，并清除了一定数量的这种特殊音符后，游戏便会追加隐藏要素，也算是增添了一些游戏的探索乐趣吧。本作收录的乐曲数量总共有38首，包括J-POP、经典音乐、动画音乐以及NAMCO多款知名游戏的音乐等。NAMCO还为本作准备了很多迷你游戏，新增的两个有“相扑比赛”和“模拟工厂”。别看这是一款掌机游戏，然而专业程度就好像是《太鼓达人》的正统续作呢。

「胜利十一人9 国际版」

Winning Eleven 9 International

—— PS2/体育运动/KONAMI/2005.8.4 ——

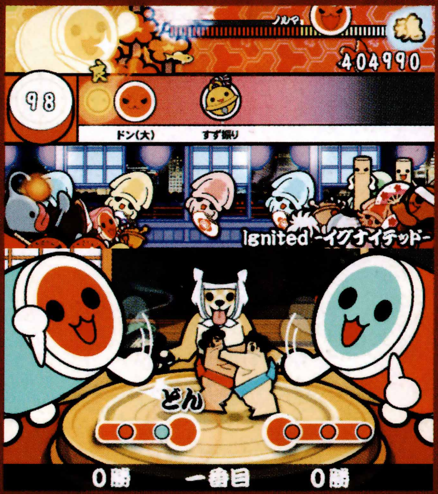
胜利十一人系列的推出已经给人一种非常规律的“周期”感，好像每年的暑期都是新作降临的时间。最新作品的出炉对于这一系列的饭斯们来说当然是件好事，不过本作新加入的要素已经不能说是能够让人为之耳目一新了。例如追加下雪天气，同时选手的呼吸也会有白色雾气产生，这样对于比赛环境更为真实的再现究竟对于游戏本身的乐趣有多少帮助就很难说了。

“WE9”应该是PS2上的最后一作，限于目前的主机性能，本次相对于前作的革新也只能在游戏上尽量为玩家提供方便，而很难再有本质上的突破。延续并加强了网络对战功能是大势所趋，本作在这方面是下力气最多的地方，KONAMI对数据传输进行了优化，因而加快了网络对战的速度，这使使远程通信不再显得那么复杂且不便。而可以保存20人份的对战结果使游戏的挑战性大为提高，另外新增的球场队员位置更将游戏与现实的距离拉近了一步。

以上的这些调整是大家能够自己看到或者是体会到的，至于在操作方面的改动，现在还不得而知。相对于从7代到8代的进化，玩家可以清晰地感觉到游戏在向着加强比赛激烈程度的方向进化，而本作也无疑会继续走这一条路，而且作为PS2上的最后一作，相信WE9不会让玩家失望。



↑WE9的画面已经达到了PS2机能的极限，如在下雪天气比赛时选手们口中呼出的白气等，而在人物面部的刻画上则与前作没有什么区别。





体贴到了极点。另外在游戏的流程方面，本作也做得十分出色，任天堂曾经宣称《银河战士PRIME 猎手》这款游戏的流程长度将不会比NGC版的《银河战士》少。玩家苦等这么久，总算还是有些回报了。

「横行霸道 自由都市故事」

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

—— PSP/暴力游戏/Rockstar/2005.8.15 ——

拥有着超高自由度的《GTA》系列终于要登陆到PSP上了，虽然在掌机上不是头一次，但是先前的GBA版实在是有点撑场面的感觉，而在游戏品质上没有什么作为。本次的PSP版拥有媲美PS2的高画质和超长任务流程，绝对是掌机上不可多得的好游戏。

《横行霸道 自由都市故事》的游戏背景虽然与之前推出过的《横行霸道3》在同样的自由都市（Liberty City）里，不过时间是设定在《横行霸道3》的三年以前，也就是1998年。而玩家将会在游戏里扮演3代中的黑帮老大东尼·西普利亚尼（Tony Cipriani）。玩家将会从中看到许多曾在3代里出现过的地方，也会有部份地方会依照时间的原因进行一番修改。交通工具上不会有任何缩水，全部可以由玩家自由驾驶。该游戏系列里一直受到玩家关注的支线任务以及隐藏要素，在这款作品中也不会有丝毫的减少。当然，这些任务都将会针对PSP的操作方式来作最合适的调整，例如新的视野锁定系统，方便让玩家在游戏中的锁定敌人变得非常简单。

不过就在前不久也有关于这款游戏的负面消息传出，那就是《横行霸道 自由都市故事》有可能不会用到PSP的Wi-Fi无线对战系统来提供多人联机模式，其开发公司Rockstar表示他们将把全部精力投注在单人模式上，而多人模式的去留问题至今仍然没有明确答案，或许这就是所谓一切事物都没有完美的时候吧。



「银河战士Prime 猎手」

Metroid Prime:Hunters

—— NDS/第一人称射击/任天堂/2005.8.22 ——

虽然现在这款游戏还没有发售，不过说起来也有种老生常谈的感觉，因为从NDS发售之初，《银河战士PRIME 猎手》便以试玩版的形式随美版NDS套装一起附送，因而大部分已经试玩过的玩家算是对这款作品不陌生了。银河战士系列在美国向来有一定的销量保证，也怪不得任天堂会下这么大的力气为这款游戏做宣传。而美国的玩家也是给足了这款游戏面子，本作是北美市场NDS游戏中最受期待的作品。

说起来，本作受此关注也确实当之无愧，首先是它的内容非常丰富，包括了多个单人游戏模式，以及之前公布的四人无线对战模式。游戏的类型为“第一人称视角冒险游戏”，并且完全利用了NDS的触摸屏，因而带给人们强烈的新鲜感。在实际的游戏过程中，NDS的上屏用来显示游戏常规画面，下屏显示雷达，而如果使用触摸屏操作的话，则变成下屏显示游戏的画面，而触摸笔变成了枪。多达5种不同的操作方式可谓是

「恶魔城 哀伤的黎明」

Castlevania:Dawn of Sorrow

—— NDS/动作冒险/KONAMI/2005.8.25 ——

《恶魔城》是KONAMI旗下的知名动作游戏系列作品，后来GBA上的三作承袭了“月下”的风格，特别是《晓月圆舞曲》，绝对是2D版恶魔城的顶级之作。现在其正统续篇“哀伤的黎明”马上就要在任天堂DS上登场了，该作是由晓月圆舞曲的原班人马制作，品质也就不言而喻。

《哀伤的黎明》之所以值得期待，主要是游戏的系统承袭前作《晓月》，在经验值升级与武器道具收集方面也承袭自《月下夜想曲》以来所奠定的风格，因此也算是“站在巨人的肩上”。同时该作也发挥了NDS双屏触摸的特性，让地图能与游戏画面同步显示，的确相当方便。

针对DS的触摸屏，游戏增添了“魔法封印”的系统，当其发动时，玩家需要划出相应的魔法阵图案以完成封印，以此来获得敌人的“魂”。而且当每种敌人的“魂”收集到9个时，使用这个“魂”所带来的效果也会加强。还有一个多月本作就要发售了，喜欢这一系列的玩家手心不痒都难啦。

「孤岛冒险Lost in blue」

サバイバルキッズ Lost in Blue

—— NDS/冒险游戏/KONAMI/2005.8.25 ——

《孤岛冒险》是GB时代非常受欢迎的游戏，其立意新颖、自由度较高，是难得的创新式作品。现在任天堂忙着给NDS游戏寻找创意，这款《孤岛冒险Lost in blue》自然也就成为颇具分量的加盟成员。



与之前的版本不同，《孤岛冒险Lost in blue》中为玩家提供了两个角色，其中男主人公是因为一次海难漂流到了一座荒岛上，在荒岛上他遇见了一位17岁的少女，于是两人为了生存开始了相互依赖的冒险生活。在游戏过程中，玩家需要学习许多生存技巧，如找寻各种物资、狩猎动物、制造工具，并在荒岛上发掘隐藏的秘密等等。同时这款游戏拥有相当高的自由度，游戏采用两条剧情线来展开故事情节，玩家将在两个角色间互换体验不同的经历。在恶劣的环境中要想生存下来，除了必须掌握各种生存技巧外，还要学会共同协助，两位角色的行动、对话以及他们的关系都会影响到剧情的发展，引发出不同的游戏结局。

另外值得一提的就是游戏专为NDS所设计的操作方法。玩家在荒岛上除了采摘树上的野果，还需射杀猎物或钓鱼来吃，而烹煮食物所用的火种可是玩家用触摸笔"钻"出来的。而有了火之后，还要玩家把NDS当成炊具来"烹调"食物，过程可是完全仿真哦！想要体验荒岛生存的玩家可不要错过，因为它真的能把你带入到如同真实的环境当中。

「悠远传说」

Tales of Legendia

PS2/角色扮演/NAMCO/2005.8.25

这次的《悠远传说》算是整个游戏系列正统的第七部作品，有别于以往固定的制作班底，本作由曾参与多部卡通动画制作的中泽一登担任人物设定，将呈现出不同于从前的全新风格，并保持系列一贯的高水平制作。

《悠远传说》的故事设定在一艘长达100多公里的古文明遗迹巨船上，它经过漫长的岁月已经化为小岛。而游戏男主角Senel Coolidge是个在这遗迹岛长大的17岁少年，他的妹妹Shirley Fennes是会使用魔法的少女，兄妹两人为了寻找传说中的秘宝而展开冒险，没想到却发现了古代遗迹巨船的秘密，游戏也便就此展开。

在战斗系统方面，本作导入更强调格斗要素的新系统"X-MLBS"，就是把以往系列的"MLB"系统强化，并融合了NAMCO知名格斗游戏"铁拳"系列的特色，当玩家装配不同的道具武器时不但会具备不同的技能，而且当与伙伴进行连锁攻击时还能依据时间差而产生不同的连锁攻击变化。

新加入的制作班底，还有新的游戏系统，再加上更为离奇的故事背景，本作肯定会是传说系列中的另一个经典力作，看来传说的魅力是要愈演愈烈了。

「三国志DS」

三国志DS

NDS/战略模拟/KOEI/2005年9月

相信有不少国内玩家都曾经抱怨过为什么像三国这么经典的题材老是让外国厂商做成游戏，但我们不得不承认，国外厂商的三国游戏做得确实不错，而光荣制作的三国志系列更是同类游戏中的佼佼者。自1980年第一款游戏推出至今，系列正统作品已经推出到了第10代（"威力加强版"之类的作品当然得排除在外），而且几乎涵盖了所有平台的游戏主机。这次的三国志DS是以"三国志Ⅲ"为基础重新制作，除了在画面上重新描绘之外，还导入了NDS掌机的双屏幕、触摸功能，并将加入各种NDS版的原创新要素，如通过无线网络将玩家个人所建立的新君主与武将传送到其它玩家的游戏中，或者是通过无线功能与其它玩家进行武将单挑的小游戏等。

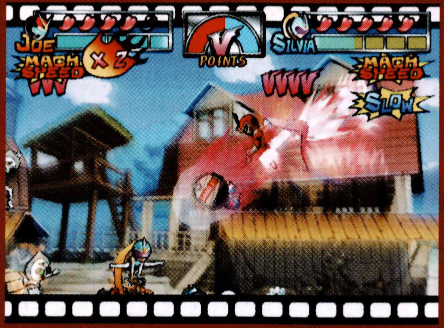
虽然本作的系统沿袭自年代比较久远的3代，不过凭借NDS强劲的性能将画面做得很不错。希望本作能让掌机玩家们重新找回当初在砖头GB上鏖战三国时的激情。



↑游戏基本系统仍然采用的是曾经红极一时的3代。



↑从清新的画面中大家可以体会到悠远传说的风格。



「逆转裁判·复苏的逆转」

逆转裁判·复苏る逆转

NDS/解谜冒险/CAPCOM/2005年9月

由CAPCOM在GBA上推出的探案解谜型游戏"逆转裁判"系列自第一作起就大受欢迎。与其它单纯的侦破型游戏不同，逆转中除了要收集足够的证据之外，作为一名律师，在法庭上不但要有充分的证据，往往还需要从证人们的证词之中不断找出漏洞，从而推进情节的发展。游戏中众多个性鲜明的角色也已成为大家耳熟能详的人物。

这次将于今年九月份在NDS上推出的一代复刻版"复苏的逆转"，除了将原作进行改良之外，本作最大的卖点就是新增的最后一章，而这新增的一章在流程长度上可是比当初号称"系列最长一章"的三代最终章还要长，大人气检察官御剑怜侍失踪的真相也将在本章中揭晓，由此可见厂商复刻得还是相当有诚意。

针对NDS的机能特点，本作在系统和操作方面也特地做了相应改动，法庭记录菜单有所改变并显示在下方的屏幕中，玩家可以在游戏中通过下方的触摸屏自行翻阅证物和查看法庭记录；成步堂最为著名的两句台词"反对！"和"等等！"的字效也将完全重新制作。今秋九月，逆转迷们决不能错过的大作即将降临！

「幻侠乔伊·格斗盛宴」

ビューティフルジョー バトルカーニバル

GC&PS2/格斗对战/CAPCOM/2005年9月

似乎CAPCOM近两年的作品大多都是叫好不叫座，"幻侠乔伊"作为一款极为优秀的动作游戏，最初发售在GC上时销量不如人意也还情有可原，可之后移植给PS2后销量也不见起色可就不但是让厂商、同时也让玩家们困惑不已的事情了。之后的第2代同样也没有多大起色，不过这好像反而更坚定了CAPCOM将本作继续进行下去的决心。正如游戏的副标题，这次的最新作将是一款以对战格斗为主要题材的游戏，除了前两代作品中登场的敌我两方角色，动画版中的角色也会登场，Let's go for it!

「真三国无双4·猛将传」

真三国无双4·猛将传

PS2/动作/KOEI/2005年9月

正如太阳每天会东升西落一般，光荣旗下的无双系列铁定会推出猛将传的"光荣传统"已经成为了等同于真理的铁则。尽管经过三个多月的奋战，相信大部分无双迷们早已将本作中的所有隐藏要素都钻研得差不多了；不过再有两个月各位又将进入新一轮的无双大战之中。一如以往惯例，这次的猛将传中将加入新武将和新的道具等；也正如之前一样，尽管喜欢无双的玩家会纷纷对光荣近乎于无赖般的骗钱行径大加谴责，但最后还是会将手伸向自己兜里已经瘪到不能再瘪的钱包……这是一款无需太多介绍的游戏，系列累计全球800万套的销量和真354在本刊最流行排行榜上的排名就已能证明一切。

剧本评析专栏

人生活剧

一个关于杀手的故事

□作者简介：李扬，偏爱历史，对游戏中折射出的各种文化、传说及典故很有研究，擅长对世界观的分析，对游戏剧情表述、人物性格塑造等方面有独到见解。曾在诸多报刊杂志上发表过相关评论文章。
□责编/唯夜



□文、题图/李扬

它就像欧美一些地下小厂搞出来的黑白影片，很有粗犷的野性。扭曲中流露出的是相当的混沌和无序，一种狂躁的神经质。

Killer7，这个游戏在形式上的创新其实远大于内容上的创新，仅仅是操作和画面上这些界面上突破传统，其实骨子里还是很标准的日式AVG，根子还是很传统的。

其实，这种所谓“传统和创新”的组合本身就是妥协的产物。游戏的制作人须田是有一定名气的AVG制作人，此前曾推出过《太阳·花·雨》、《银色事件》等一系列相当另类的纯AVG游戏——这些游戏也正因其另类而名声不大，但它们有着自己固定的fans。而这次的杀手7是他所在的GHM和CAPCOM合作的产物，将须田擅长的故事演绎和CAPCOM擅长的ACT成分结合的一次尝试。虽然结合并不能算是完美成功，但也的确带来了新的创意。不过CAPCOM的一些老毛病也因此进入了本作的游戏系统里，最明显的就是机关、解谜的设置，依然还是老BIO的那套跑路、拿东西、开门。流程被定死，玩家只能在既定的路线上花费大量时间来解谜，这些设定不仅直接对游玩本身产生了影响，也容易使玩家产生烦躁感并因此在一定程度上阻碍了对剧情的投入和理解。

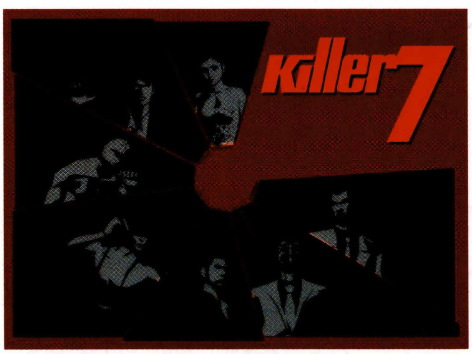
但这个游戏的足够另类还是会把玩家往它的情节漩涡里拉，想知道这后面到底是什么故事。确实，卡通渲染以后近似美式黑白漫画的画面非常适合这个游戏的暴力美学。而操作是使用按钮来控制人的走动，也就是说游戏预先固定好了人物在每个场景里可以行走的路线，玩家能够操作的只是前进和后退而已。其实这更使得本作的电影风格发挥到极致——电影总是选择一个最好的视角，让观众能够从第三者的角度而不是主人公的角度来观看场景里发生的一切，这是电影视角和游戏视角的根本区别，也是杀手7选择这种视角的原因。

游戏本身的表现，以及过场剧情的演出风格都很强。画面就像欧美一些地下小厂搞出来的黑白影片，很有粗犷的野性。游戏诠释出了相当程度的血腥，充斥着暴力影片的美学，在近期整体偏向温柔、耽美化的日式游戏里，是少有的硬派表现了。但所有这一切又不是毫无意义的为了血腥而血腥，而是每一次演出都与冷酷、成人化的剧情配合得恰到好处。

因为这是一个关于杀手的故事。不如此，不足以表现杀手世界的残酷。

说到这里，不禁有所感慨——国内什么时候才能有游戏分级制度呢？实际上Killer7这样的游戏本来就标明了18禁，不是给未成年人玩的。大量未成年的玩家玩过以后无法理解这个游戏，也因此导致了风评的降低吧。

整体剧情的表述正如大家切身在这个游戏里感受到的，是相当的混沌和无序，一种狂躁的神经质，所以下面要谈的也只是一家之言，很多地方，还需要更多时间来理解。



初步感觉起来，也是个和寂静岭2很类似的、讲述心灵救赎的题材。主人公是受雇于国家的职业杀手，从11岁起就开始为合众国执行各种肮脏的任务。但其毕竟良心未泯，杀人所带来的精神上的压力日积月累，造成了他人格的分裂和精神上的逐渐狂乱。不论被杀的人有罪无罪，这都带来了极大的负罪感。为了减轻内心里的自责，主人公按此前被曾被他杀死的六个人的形象做出了六个杀手人格，将他们化为和自己相同的杀手，以此来逃避自己的罪孽。

这之后，他又做出了一个名为哈曼的65岁老人的人格，并且将自己和先前六个人格并在一起，定位为从属于哈曼的七个人格。通过这样自我催眠式的换位安排，一切的责任都被推到了扮演人格主体的哈曼身上，主人公自以为不过是哈曼作出的人格之一，从而逃避了对于自己过去的罪的意识。

罪的意识体现在整个游戏里的许多细节上（不过须田未免搞得过于隐晦了，这其实并非什么好事），例如每一关需要收集的“魂之子弹”就是意味深长的道具。“魂之子弹”的出现场所必定曾经死过人，而每一章，身为杀手的主人公却要收集这种实际上并不存在的道具，并将其交给实际上并不存在的“罗绊门”的守门人，再通过实际上并不存在的通道，而后来到一处废墟屋顶和“笑颜”的各种本体对决。

其实真正的这处废墟，实际上存在于结尾才出现的战舰岛。也就是说，每一关通过“罗绊门”和笑颜对决的战斗，只是存在于主人公内心里的心理仪式。因此地图上也找不到“罗绊门”的位置。Killer7名为杀手主题的游戏，其实并非让玩家扮演杀手去爽快地杀戮，而是展现一个有人格分裂的杀手内心自我救赎的故事。

有一点值得探究的是，游戏里除了部分BOSS以外，平时的杂兵敌人全是各种长得像丧尸、并且拥有各种变体形态的“笑颜”。虽然不知道这是否是编剧的初衷，但和CAPCOM有关的游戏里又出现丧尸般的怪物，总是让人怀疑是不是BIO情结又发作了……

个人推测，杂鱼敌人一定要表现为丧尸的原因大概有两点。一是为了游戏需要，毕竟用各种重火器大量屠杀的对象如果是普通人类的话，这游戏恐怕就不止18禁了。而另外一点，个人怀疑这是一种为了契合剧情而采取的表现手法——敌人丧尸般的外貌，其实只是主人公的心魔，和寂静岭的设定一样。

游戏剧情里的确提到出现了全球规模的“笑颜”自爆恐怖活动，而从设定来看，很像是在影射现实社会里的大量自爆人体炸弹。但剧情动画里从未表现丧尸外貌的“笑颜”，唯一的相关镜头是嘴角带着微笑的普通男子引发了爆炸。而且按照常理，如果出现了大量这种貌如丧尸，会飞行、会产卵的怪物，恐怕谁也不会用“恐怖主义”来形容，而是“火星人入侵了！”但在剧情中，无论是新闻报道，还是指派任务给主人公的政府工作员，都只提到了“那些家伙”或“笑脸”，而没有用“怪物”一词。

所以个人判断，剧情里世界规模的恐怖主义活动“笑颜”，也许只是和伊拉克圣战者一样，是带着笑容赴死的人类。而主人公眼里丧尸外貌的“笑颜”，不过是听到关于“笑颜”的新闻以后产生的心魔，也就是普通的恐怖分子在主人公眼里被加工为了怪物——杀怪物总是比杀人来得容易。

而这一切的根源，又在最后一章以极具冲击力的方式揭开，也许笑颜真的是主人公内心“罪”的意识的体现。

游戏看起来是写实的手法，其实用了许多抽象、暗喻的表现方式。游戏中后期，随着主人公的精神逐渐崩溃，现实和幻觉的境界已经模糊，因此玩家在游戏里看到的一切也是幻觉和现实的混杂。至于哪些是幻觉哪些是现实，就只能由我们自己来判断了。

绝大部分人对于这个游戏的印象就停留在风格另类的画面上，并因此认为这个游戏就是耍耍另类，拿哗众取宠当创意。其实并不是这么回事，这游戏的确另类，但决不是仅仅只有另类。

角色

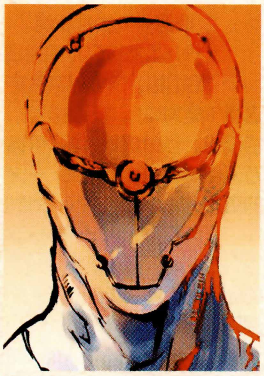
相对于抬眼可见的高山，我们更愿意去发现那藏身于云海中的隐秘之岚。而作为玩家而言，对于那些眼前可见，攻无不克的战场豪强来说，怕是很多幕后的隐秘角色能给予我们更多的情感与视觉冲击。在我们所了解的游戏剧本中，出现了众多这样隐蔽在剧情主题的细节中、却不为人重视的能量角色。在深入了解之后，他们能带给我们比主角还要强烈的震撼。

而今天要说的，就是我GAME世界中的隐秘之岚——灰狐。

隐秘之岚－灰狐

在我进行PS版合金装备之前，虽然对动漫角色与格斗GAME中阐述的忍术有所深入，半藏与小次郎的身形也潜藏于心，但仍然被灰狐，这架空题材中的现代角色所征服——沉浸在悲剧色彩的牺牲精神之后，是慢慢浮现出的高大灵魂。那应该是真正忍道的代言，是每一个隐秘者都追求的内在价值的体现。以个人看法而言，他的存在并不逊色于孤傲的Snake，他是一个忍道之魂和战士之魂的完美融合。

每一个丰满的历史形象或文学形象都历经坎坷，而小岛真可称为鬼才，METAL GEAR系列中的鲜明角色在剧情的雕琢中都显然可以脱离美术再创作而独立存在。在剧情突出的后盾下，角色形象令人难以忘怀。而角色中“群”最为单薄的地方，却是个人英雄主义最为闪光的焦点。Solid Snake，作为Big Boss基因的继承者，有着棱角清晰的外表、冷静的判断、超人的反射神经与绝拔的战斗和隐蔽作战能力，显然他太过完美了（可怕的是，剧情的最后我们会知道，他居然是Big Boss的最差基因集合体而并非是最佳……小岛和我们做了个心理逆差游戏）。而METAL GEAR剧情中令人深入并难以自拔的是人性的偏差、战争的残酷、黑幕的揭示和隐蔽的紧张感。



这一切的一切都无法让Snake的身边出现如一般AVG中衬托光明的闪耀的反面角色。而小岛可能自己也未曾想到，一个早期的配角，外传里的中BOSS，竟能成为之后剧情的另一支撑点，让无数玩家为其骑士般的个性、忍者的作风与战士般的悲情色彩而动容。

在MGS的剧情发展中，Big Boss作为整个剧情的源头，在3的剧情之后（由于前传性质的MGS3将之前的剧情阐述的相当透彻，笔者不再赘述），从磁带中最终了解The Boss死因真相的他秘密确立了FoxHound的对立面、独自成立的武装组织“外部天国”。讽刺的是，作为Snake的行动指挥官，Big Boss可以说同时控制着政府秘密武装势力与自己的对外武装势力。可以说，一切的一切都在其掌握之中。而就是这个传奇色彩浓郁的邪点角色，同样也是灰狐的最高长官。而他们的关系，却远远没有政府希望的如Snake继承Big Boss那么简单……

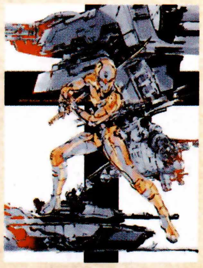
灰狐，前FoxHound队员，真名法兰克·耶格，在Big Boss作为最高长官时期，受过五次战斗勋章的战斗天才，也是Big Boss时代最后一个得到“FOX”头衔的男人。作为这样一个连Big Boss都非常敬佩的属下，面对着自己的最高长官与恩师——传说中的战士Big Boss是充满了崇敬之情的。在MG的剧情中，灰狐作为FoxHound的最强战士，受命潜入“外部天国”后失踪的原因，就是他终于知道“侵入N313行动”的幕后主使正是自己的导师Big Boss。而当Snake继后出动，他出于对优秀战士的英雄相惜，而毅然选择了隐秘帮助。虽然“外部天国”事件的失败，主要是由于BIGBOSS的太过自信。而其出自对Snake爱憎各半的特殊立场，甚至主观意识都陶醉于继承自己基因的Snake的成长过程中。但就是在这样的前提下，没有灰狐关键时刻的侧面帮助，Snake是没有任何可能性走到最后的舞台上的。如果说灰狐对于Big Boss个人魅力的信仰崇拜是其如骑士般誓死跟随的根本原因，那唯一能突破这个限制的，便是对于同是FoxHound成员Snake的欣赏。无论他当时是否清晰地知道Big Boss背后的真相，或是真如广大玩家猜测所言，失踪后的他是Big Boss幕后命令的执行者，但从他与SNAKE的对话中，都可以了解到他对于Snake、一个优秀战士的指引与期待。就这样，一个本性耿直，具有热血灵魂的强者形象第一次出现在我们眼前。

而在MG的剧情之后，Big Boss与灰狐同时消失于政府的监视之下——他选择跟随Big Boss，而这样的选择，更说明了他作为战士与男人的单纯性。一个充满虚幻政治色彩背景的MG中，出现了一个如圣剑LS2中利昂一样的骑士。他对于个人信仰，永不动摇，如Big Boss的配刀一般，出生入死。而这样一个视荣誉为生命的人，怕也只有在Big Boss的光辉下才能低下高贵的头颅。看清楚政治本质和黑幕的两个男人，一起走向了极端。从此，MG中的第一悲情角色，便注定了是Grey Fox。

在随后发生的桑吉巴尔岛骚乱事件（即MG2的剧情）中，被无情地推到事件暴露方的灰狐成为公开的变节者，作为桑吉巴尔岛雇佣兵军队领导者而成为整个事件的焦点，并将事件中的核心——原油精炼装置亲自藏蔽。而这一切，也是完全出于对Big Boss这个幕后操作者身份的保护。想象一下，以当时他们反政府武装的综合实力，如果危机公开爆发，最后的牺牲者只会是灰狐而决非Big Boss这个已亡者。灰狐的暴露行为，已经不是单纯的勇气能够形容。

可对于宿命，则没有人可以躲避，面对着已经成长成为FoxHound最强代言的Snake时，对立于不同立场的两个英雄，终为各自的信仰而决斗。当灰狐拼尽全力而最终死于Snake之手时，Snake只能用无奈和惋惜来表达对这个伟大战士的尊敬，而最终，Big Boss也连同他的野望一同葬灭。灰狐战到了最后一刻，一个优秀的战士早已经知道自己的命运会是如何，何况是Big Boss最后逆袭的唯一跟随者，他值得所有人尊敬。而我惊人地发现，Grey Fox连死去的背景都和利昂有着惊人的相似，一个把战士的荣誉看得比生命更高的人，小岛果然和玩家一样，被剧本中的人物色彩所感动了……他在续作中的转生与升华，也就充满必然性地出现了。

MGS的剧情已经为大家所熟悉，被政府复活转生的Grey Fox，实际已经是一个借尸再造的生化兵器。在影子摩西岛事件中，完美基因的集合体Liquid Snake的出现（可笑的是，他居然一直认为自己是最劣基因集合体，小岛巧妙地将他的性格弱点暴露了出来），早早地树立了与Snake的尖锐对立。而与Liquid Snake一同行动的FoxHound的士兵们，也不过是为了生存而屈就。不断揭示的秘密与不得不完成的任务相交织，将MG系列的剧情高度推至最高。在这个悲情交织的剧情下，却更突出了Grey Fox的闪光。每每在剧情交转的关键时刻，每每就显露出他的身影。作为已经完全失去自我的战士、只能逆来顺从政府计划的执行傀儡，却用最后一点意念燃烧着仅存的灵魂。无论是在宿命的对决中，或是对女主角的隐秘营救，等等细节的背后都能看到他潜藏在忍者锐敏外表下的斗士之魂和一个隐秘者的巨大能量。而当Snake最终遭遇Liquid所驾的MG REX时，Grey Fox却毅然选择了挡下REX的致命一击，破碎的身体后面，我们甚至看不到他本来的容貌。想象一下，一个失去了任何理想与信念的英雄，或许这样的结局对他来说倒是最好的归宿吧。也许他只是执行了灌输于身体的命令而已，但却绝对在仅存的意识中驱动自己木偶般的身体拯救着自己所尊敬的战士Snake。我到这个时候，忽然明白了为什么要将其转生之后的形象设计为忍者。如樱花般璀璨而短暂的一生，是应该为这样的形象所映衬的。令人尊敬的是，这样一个无法有任何感情色彩描写的悲情英雄，却将自己最后的生命渲染得这样耀眼。在机械的外型下，我们能看到一个隐秘者高大的背影、一个衬托出剧情顶点的壮绝形象。



在视觉艺术表现的种种题材中，能够给我们留下深刻印象的角色，不一定都是高大全的完整形象，隐蔽在主流之外，却在关键时刻爆发自己全部能量的配角，却往往可以留给我们难以磨灭的记忆痕迹，灰狐显然就是这样的人。而当我们拨开云雾，真正看清楚他的时候，只有一句话可以形容：“如云中高岚，需仰视才现”。

□文/小超　□责编/唯夜

久多良木健的PS革命

□文/麻仓怜士

【前情提要】sony在被迫接受任天堂的背叛之后，开始考虑自己接下来该何去何从了，而索尼的命运也就掌握在了一个人的手里……

第二章 DO IT 92年1月的业务报告书

在陷入危机的时候，有几份报告书似乎最能体现久多良木的心情。

经过曲折纷乱的一年，在我们不停地交涉之下，双方终于达成了一致。但在SONY内部，对究竟为什么要进行这种合作的意义还不是很理解的大有人在。就算是在主导合作的工作团体内部，也有过度期待或说是依赖任天堂的倾向存在，这种盲目的依赖使得整体的合作当中我们会处于一个比较不利的地位，我想这对我们的工作不会有什么好处。

这份报告足可以看出当时他的心态，焦虑、对现状的不满贯穿全文。这种状况导致了下一篇报告的出现。

第二章 DO IT 92年2月的业务报告书

根据种种情况，我们可以判断得出任天堂在业界中的绝对优势将会逐渐失去，这也是他们目前开始积极寻求合作的原因。但我认为我们不应该再寄希望于和任天堂合作上了，我们应该走出我们自己的一条路。

可见他现在的心情已然发生了变化，走自己的路也就是要完全依靠自己来创出一条路来，再不期待会有谁的帮助。他做出如此决断也并不是一意孤行，1992年3月3日，媒体就公布了松下进入3DO产业的事实。同样在这时候，任天堂与菲利浦的合作谈判实际上已经全面展开了。同为家电巨子的果断行为和盟友的背叛，使SONY在当时必须有所行动，否则就是死路一条。

1992年5月6日，SONY与任天堂的合作正式宣告破产。

第二章 DO IT 大贺的决断

这时久多良木已经想清楚了，CD-ROM游戏机应该由SONY自己来开发，而且形势也要求必须这么做。但当时SONY内部有相当一部分人提出了反对意见，其实与任天堂的合作失败，已让SONY还没踏进游戏圈子就先折一阵，很多高层都认为游戏产业中实际上SONY已经没有什么机会了。当时看来情况的确如此，但久多良木明白，这个SONY还从未涉足的产业是一定不能放弃的。

当时危机管理工作组中的一员，德中辉久如是说：

"当时与任天堂的合作结束的时候，久多良木遭受了非常大的打击，而且非常愤怒，完全不能自已。但同时，大家也都感觉到这个计划不能终止，因为大家已经为之付出了太多太多。

当时大家都很清楚地了解到，关键时刻不是要靠别人来帮自己，而是要自己帮自己。经过一个月的时间，我们提出了一个点子，不是工作站，而是游戏站。把娱乐性摆到一个非常高的位置上，以3D技术来引领新的时尚娱乐观点。在以很高新的技术作为引领的前提下，还要尽量降低价格，让大家都能玩得起。就这样，我们提出了PS计划。"

当时的关键是到底如何来支撑这个计划发展下去。其实久多良木之前也遇到很多困难，但从来没有像这样的赌上自己的前途与同僚们宣战的计划。

最关键的是6月24日进行的经营会议。会议由大贺社长主持，主要内容就是讨论是否实施这个计划。当时的情况非常恶劣，几乎所有的与会发言人都认为SONY应该放弃游戏市场，以免给自己惹来不必要的负担。不得已，久多良木开始了自己的发言。

"听了大家前面的发言，个人感觉我们现在有3个选择。一、以合作中取得的任天堂16位机的技术进行下面的开发；二、进行SONY自己的主机的开发；三、退出游戏市场。但我个人认为，我们应该走第二条路线。"

"你这么说有什么依据吗？"大贺问道。

"实际上，"沉默了一会后，久多良木说道，"我们与任天堂合作的过程中，一直在私下开发处理3D图像的独特方式，如果能将这个技术投入到实际应用中的话，主机的性能将是SFC所完全不能比拟的。"

"这样的话所需的半导体元件的规模是多少呢？"

"主处理的话，应该是100万。"

"100万？"大贺反问。

"对，虽然这只是初期规划中的理论量"。

"哈哈哈，"大贺突然笑了起来，"你这家伙是开玩笑那吧，不可能吧？这可不是实现2、3万的规模，现在我们连10万的规模都比较困难。"大贺说的没错。当时SONY的半导体部门的实力还不是很强，还一直在进行突破10万元件规模的计划攻关。只不过久多良木当时没有这么想，他认为随着技术的更新，100万绝不是什么难以逾越的关卡。

"100万规模的半导体元件绝不是无法实现的目标，而且现在看来实现它也只是个时间问题。如果没有这么大的规模的话，就根本不可能实现3D游戏的处理，也就更无法让咱们的产品有竞争力了。您总不能眼看着让任天堂来实现这个设想吧！"

这句话说到了大贺心里的痛处，之前与任天堂的合作失败无疑是他掌舵以来的最大失误。久多良木提起这个，很明显是想利用大贺对失败的愤怒，勾起他的火来把他逼到不得不做的境地，为自己赢得机会。

果然，大贺眼神明显变得锐利了起来。"我愿意相信你，但你究竟要怎么来证明你能做到？我给你一个时间，你能先完成计划的一部分，让我看到这个的可行性吗？"

此时，久多良木兴奋得站了起来，双手拍了下桌子，只说了两个单词：

"DO IT！"



←大贺典雄在会议中，自从01年在保利剧院突发脑溢血之后，就因为身体原因逐渐退居二线了。

●大贺典雄的指挥家生涯●

作为企业家，大贺典雄的名字早已被人熟知。不过也许大家还不知道，他还是一个专业的指挥家，曾专门学习过音乐，曾是东京爱乐乐团的团长。2001年冬，他还率东京乐团参加北京古典音乐的活动，并在保利剧院献艺。虽因病被迫中止了演出，但他的表现还是博得了乐迷们的好评。



□责编/无无

米花通信

最近有关美版《任天狗》的消息终于有了点眉目，那就是将在美国发售的三个版本中，会增加3只在欧美很受欢迎的犬种，而原本作为主角的柴犬现在也成为了配角。这次新增加的有西伯利亚哈士奇、拳师狗，以及黄金猎犬，看来美版还是非常值得期待的啊。

Vol.13 主持:小沛

本期栏目是最后一期关于任天狗的内容了，最近有关这款游戏的热度似乎也有所减退，不过像这样的好游戏的确是非常少见的，而且加入了新内容美版也将于8月发售，不知道那个时候还会不会像现在一样在美国也大受欢迎，起码小沛是要捧场的。小沛现在自己饲养的是一只吉娃娃，目前正在向“金刚不坏之身”发起挑战！因为，小沛总是忘记喂它……



迷你腊肠犬



室内观赏犬的宠儿

环境倾向	室内
性格	普通
运动量	中
用途	伴侣犬

原产国	德国	
体高	雄性20-24CM	
	雌性18-21CM	
体重	雄性4-5KG	
	雌性4-5KG	
日文名	ミニチュア·ダックスフンド	
英文名	Miniature Dachshund	

迷你腊肠犬基本属于狩猎犬，别看它长着五短身材，可天生就是捕猎的一把好手。并且由于该犬聪明伶俐、善解人意，所以现在的人常将其作为伴侣犬使用。此外，腊肠犬善吠，警戒心强，因此也有人把它作为护卫犬。腊肠犬早在十六世纪就在德国由St.HubertHound开始繁殖饲养，原作为狩猎犬，由于四肢短小、身体狭长，适合钻进地洞里专门狩猎一种名为獾的动物，所以又叫做獾猎犬。而后来随着腊肠犬数量的增多，其用途自然渐渐的广了。尤其是迷你腊肠犬，因为它更加的小巧可爱，所以渐渐成为了人们怀里宠物。迷你腊肠犬可不会因为身材更小而在能力上也矮人一等，其实它也具有善于捕猎的天性，此犬在澳洲被列为最受欢迎的十种纯种狗之一。



巴哥



用独特的表情散发难以阻挡的魅力

环境倾向	室内
性格	活泼
运动量	中
用途	玩赏犬

原产国	中国
体高	雄性23CM左右
	雌性23CM左右
体重	雄性6-8KG
	雌性6-8KG
日文名	パグ
英文名	Pug

巴哥犬因在荷兰受到王公贵族的宠爱所以又称为荷兰犬，它与北京犬属同一系统，据专家推断原产地是中国西藏，经过逐渐演化成现在这种脸平、扁鼻的形象，被推举为中国八大名犬之一。据说拿破仑皇后约瑟芬极喜欢此种犬，此犬对人极忠诚，但因嫉妒心强，故一家只适合养一只。在十四至十七世纪的中国，曾经掀起养猫作为宠物的热潮，而当时微型的小狗也开始成为皇族培育的新宠儿。到了十八世纪末期，袖珍犬在皇族中正式普及开来，他们培殖的袖珍犬可以放在中国古代服装宽大的手袖内，闲时可拿出来玩耍。巴哥犬，北京犬和狮子犬就是那时出名的袖珍犬。中国在十九世纪逐渐开放与欧洲的商人进行贸易往来，这些袖珍犬也就成为他们贸易的商品之一，自此巴哥便走出了国门。



德国牧养犬



能承受任何训练强度的优秀野外犬

环境倾向	室外
性格	普通
运动量	大
用途	工作犬

原产国	德国
体高	雄性60-65CM
	雌性55-60CM
体重	雄性33-38KG
	雌性26-31KG
日文名	ジャーマン·シェパード·ドッグ
英文名	German Shepherd Dog

德国牧羊犬又叫德国狼犬。其体型发达是最具有才能的工作犬种，在世界各地担任各种不同的工作，曾任警卫犬、搜查犬、导盲犬以及农夫的牧羊犬等。因为它对饲养者的忠诚度非常高，同时还是极受欢迎的家庭犬。有关德国牧羊犬祖先的说法不一，只能确认此犬在1880年已经在德国地区固定下来。第一次世界大战时曾随德军作战，因此也被士兵带到了美国及英国。

迷你雪纳瑞



成熟的脸和胡子是它高人气的秘密

环境倾向	室内
性格	普通
运动量	中
用途	玩赏犬

原产国	德国
体高	雄性30-35CM
	雌性30-35CM
体重	雄性7KG左右
	雌性7KG左右
日文名	ミニチュア·シュナウザー
英文名	Miniature Schnauzer

迷你雪纳瑞是天生的淘气专家，它有一团像草堆般的大胡子，配合着一双满载热情及盼望的大眼睛，像随时准备为你带来无限活力的开心果。但实际上它无忧无虑的性格正违背了他顽强的日耳曼民族血统，更掩饰了它对主人的忠诚。迷你雪纳瑞是在十五世纪，由标准雪纳瑞与另一种小型犬交配而逐渐形成的，经过长期的改良成为了现在的模样，近而由工作犬转变为了玩赏犬。

约克夏



号称“活动宝石”的可爱观赏犬

环境倾向	室内
性格	普通
运动量	中
用途	玩赏犬

原产国	英国
体高	雄性23CM左右
	雌性23CM左右
体重	雄性3KG以下
	雌性3KG以下
日文名	ヨークシャー·テリア
英文名	Yorkshire Terrier

约克夏首次在狗展露面是在1861的英国，在那个时候约克夏不是玩赏犬，英国人饲养约克夏是用来驱鼠的。在煤矿里和棉花厂内都藏着成千上万的老鼠，约克夏的捕鼠能力非常出众。而当时也有约克夏捉鼠的竞技比赛。随着人类逐渐放弃原本有些血腥的动物竞技比赛，所以约克夏等经常用于比赛的犬种也不断改良、进化成较小型的品种。今日约克夏是英国和美国最受欢迎的犬种之一。

RPG幻想辞典

鬼太郎特别篇用哭声作武器的子泣爷

继续我们的水木之路，这回将要介绍的妖怪是37号的泥田坊、38号的子泣爷，然后过街到达对面，接下来的39号是我们以前已经详细介绍过的河童，在此就不作重述了，直接跳过再介绍后面的第40号的袖引小僧。

泥田坊 NO.37

泥田坊（どろたぼう），位列于鸟山石燕大师《今昔百鬼拾遗》的上之卷“云”，较多地分布于北陆一带，这可是被称为劳动能手并经常出没于水田间的妖怪。生前是因为在水田里工作时的懒惰而意外丧生的老农夫，一直都过得很贫苦，并花费了一生的时间将荒地开垦为农田。死后虽然变为了妖怪，也不忘于关键时刻突然出现在水田间来提醒自己的后代子孙们不要因为务农时的懒惰而重蹈他的覆辙。





泥田坊最明显的特征是原本眉下的两只眼由于退化而消失，不过其眉间还有只眼睛，类似于三目童子和中国神话中二郎神的天眼；不过后者的都是与生俱来的，而泥田坊的这第三只眼则并不是先天就有的，而是老农夫在妖怪化后才拥有的。在很多种关于泥田坊形象的描绘刻画中都不尽相同，虽然比较多的是骨瘦如柴的老和尚形象，但也有一些是以单眼怪兽形象出现，并且还狰狞地伸长着舌头。另外还有种关于泥田坊的说法则是老农夫因重病而丧，以务农为主的家中还有一懒惰的儿子，毕竟生前贫苦的他唯一的家业就是那自己亲手开垦出来的农田，而自己去世后那懒惰放纵的儿子却几乎将农田送于他人之手。为了不让辛苦积累的家业被他所败，死后化为了妖怪泥田坊的老农夫不仅在儿子每每偷懒时突然出现于水田间，大声吆喝着让他快返回田间去工作，而且还会在月夜只现出瘦黑的上半身在那些最终流落于他人之手的农田之中，不断大呼着“还我田来、还我田来！”。

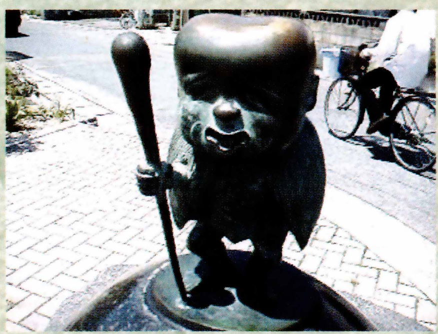
在福井县关于泥田坊的传说也相当有意思，据说当有路人在深夜独自一人经过农田时，常会发现有一个漆黑的人影站立在某些田地的中央，而这个黑影还总会一直不停地一边喊着“还我田地来！”，并一边向路人丢泥巴过来。据说这些丢来的泥巴相当腥臭，要是不幸被丢中的话，那臭味将留在身上至少持续两三天后才可能褪去；不仅如此，在这段时间内还会招来霉运。而该地这个单眼的泥田坊听说是由一些因自己田地被人强夺霸占而饿死的农民孤魂所形成的。

而在水木茂大师笔下的《鬼太郎》中，泥田坊是以对环境破坏（如城市开发时对自然资源的破坏）的警告这个形式登场的，额头只有一只独眼，而双手也各只有三根指头。据说所剩的这三根指头也都是有含义的，人的五根手指依次分别代表着知识、慈悲、愤恨、贪困和痴愚，而妖化后的泥田坊失去了前两个良性手指，只剩下后面三个比较恶性的象征。

子泣爷 NO.38

传说如果在深山中听见小宝宝的哭声，并再去将其抱起后，那么是很难再将之放下或离开，因为这个“孩子”在抱的人手中会越变越重，甚至达到190公斤，让人根本动弹不得。据说这个小宝宝要是哭了的话，其强大的哭吼声还会引发强烈的地震，人们都以为这是被人遗弃在深山中的弃婴妖化后的妖怪，其实这正是妖怪军团中投砂婆的最佳搭档——子泣爷，也即ごぎゃなき。

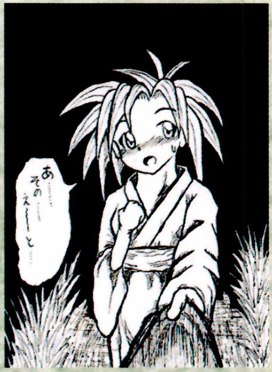
尽管是妖怪，但子泣爷也被奉为是山神之一，其出身于阿波（德岛县），之后经常出没于爱媛县和四国地区的深山之中，是水木茂大师鬼太郎系列中妖怪军团里的重要成员。子泣爷总喜欢化身为刚出世不久的婴儿，以此来骗取山中路人或樵夫的同情，倘若因为心软而将其抱起的话，子泣爷所化的这婴儿便会将自己变重并紧紧拽住人不放开，直到最后越变越重而压死人为止。要是在日本的山野间行走看见一个穿着红色小肚兜的婴儿在哭泣的话，就得小心了哟，因为那可能就是子泣爷所化的。不过在整体上来说子泣爷还是属于良性妖怪，他和投砂婆非常要好，后来还喜结了良缘，经常一起结伴去环游世界，相比于投砂婆那样比较强的御姐脾气，子泣爷可绝对是个正太的性格，两人也会常因为一些小事情而吵架，子泣爷当然也就免不了老被投砂婆给“欺负”而嚎啕大哭。爱哭，应该是子泣爷最大的特点，故而得此名，同时在妖怪军团中哭也是他的攻击手段之一，只要一哭，就能逐渐加大其自身的体重，哭得越厉害，就越容易造成地动山摇的混乱局面，甚至引发火山喷发或地震，而这往往是他被大批敌人围攻处于劣势时常用的脱身办法。甚至有人常常调侃地说，日本之所以那么多火山地震，那一定是因为子泣爷正哭得很伤心呢。



↑外表如此和善的子泣爷，竟然像婴儿一样喜欢哭。

袖引小僧 NO.40

袖引小僧（そでひきこぞう），幽灵族妖的一种，常出没于琦玉县附近，关于“小僧”一族我们在前面已经介绍过很多，不过小僧并非都指小和尚。其在日语中也有“小家伙”的意思，而这里的袖引小僧则是因其经常神出鬼没地拉别人的袖子而得名的小妖怪。对于琦玉县来说，袖引小僧之于琦玉几乎也就相当于河童之于日本，几乎是无人不知的代表当地的标志性妖怪了，而且很多妖怪名画师和民俗学专家都对其偏有独爱，在很多著作甚至于地方志中都有关于其的记载，比如《川越地方乡土研究》以及柳田国男大师的《妖怪讲义》。



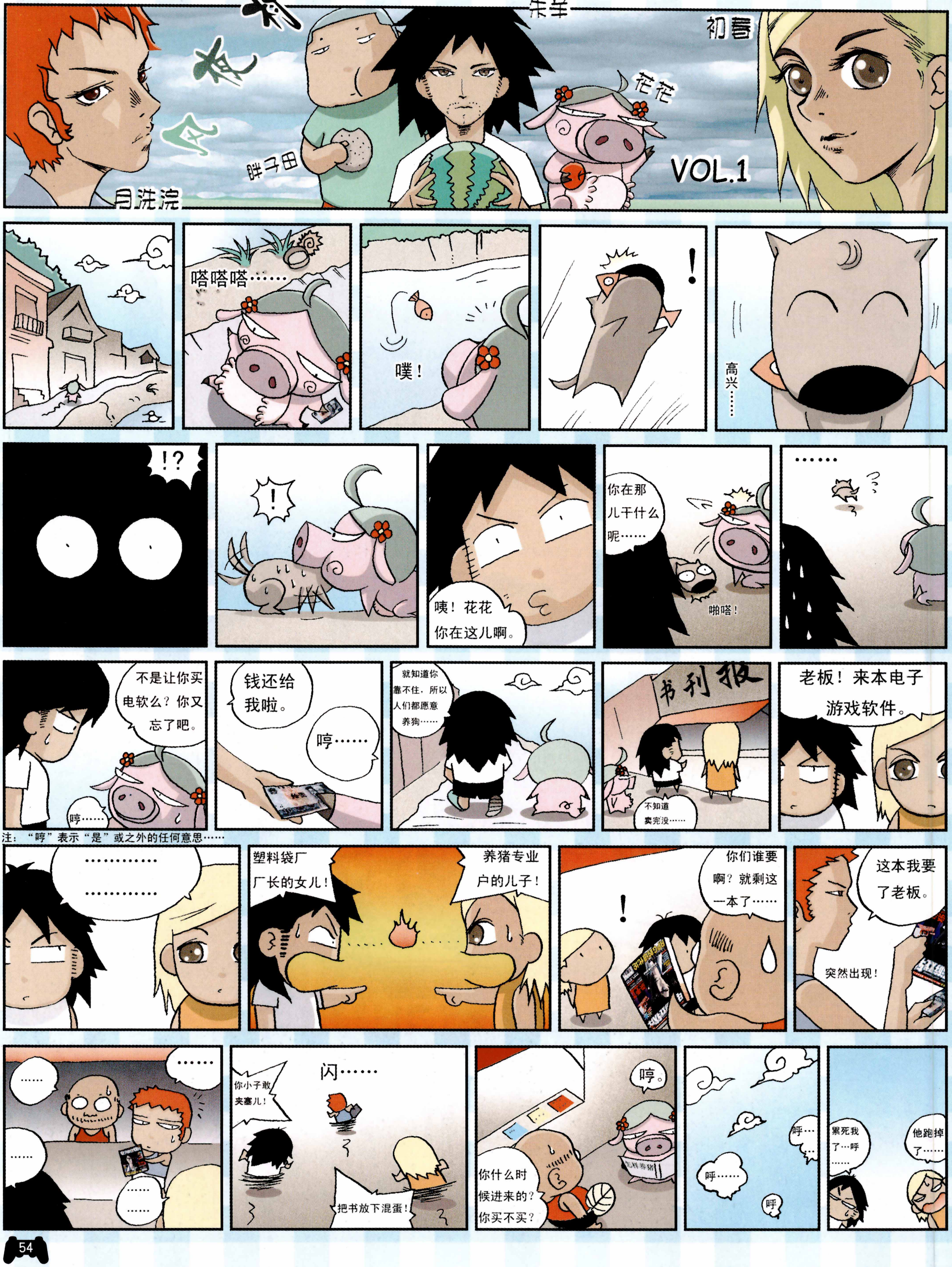
↑喜欢拉人衣袖的袖引小僧，如果行人穿的是短袖应该就不用担心了。

说到袖引小僧这妖怪，其本身对人类也没有什么害处，也属于爱搞恶作剧的那一类可爱妖怪，特别是对于喜欢穿和服的人来说，在傍晚的偏僻小路上被袖引小僧戏弄的可能性是很大的。往往在这时会突然感到自己的衣服袖子被人在后面拉了一把，但转过头来一看却往往没有任何人的踪影，继续再走的话，然后又被拉，转身看，依然没人……，反复被如此捉弄几次后，这路人都会不由得心生恐慌而害怕起来。其实这都是袖引小僧搞的鬼，他对和服和浴衣都特别感兴趣，所以看到有穿这些衣服的人往往都会上去拉别人的和服的袖子一把然后又以迅雷不及掩耳之势突然躲闪掉，看着那些被自己捉弄得在路上疑神疑鬼的人们的慌张表情，他就会觉得有一种很满足的喜悦……

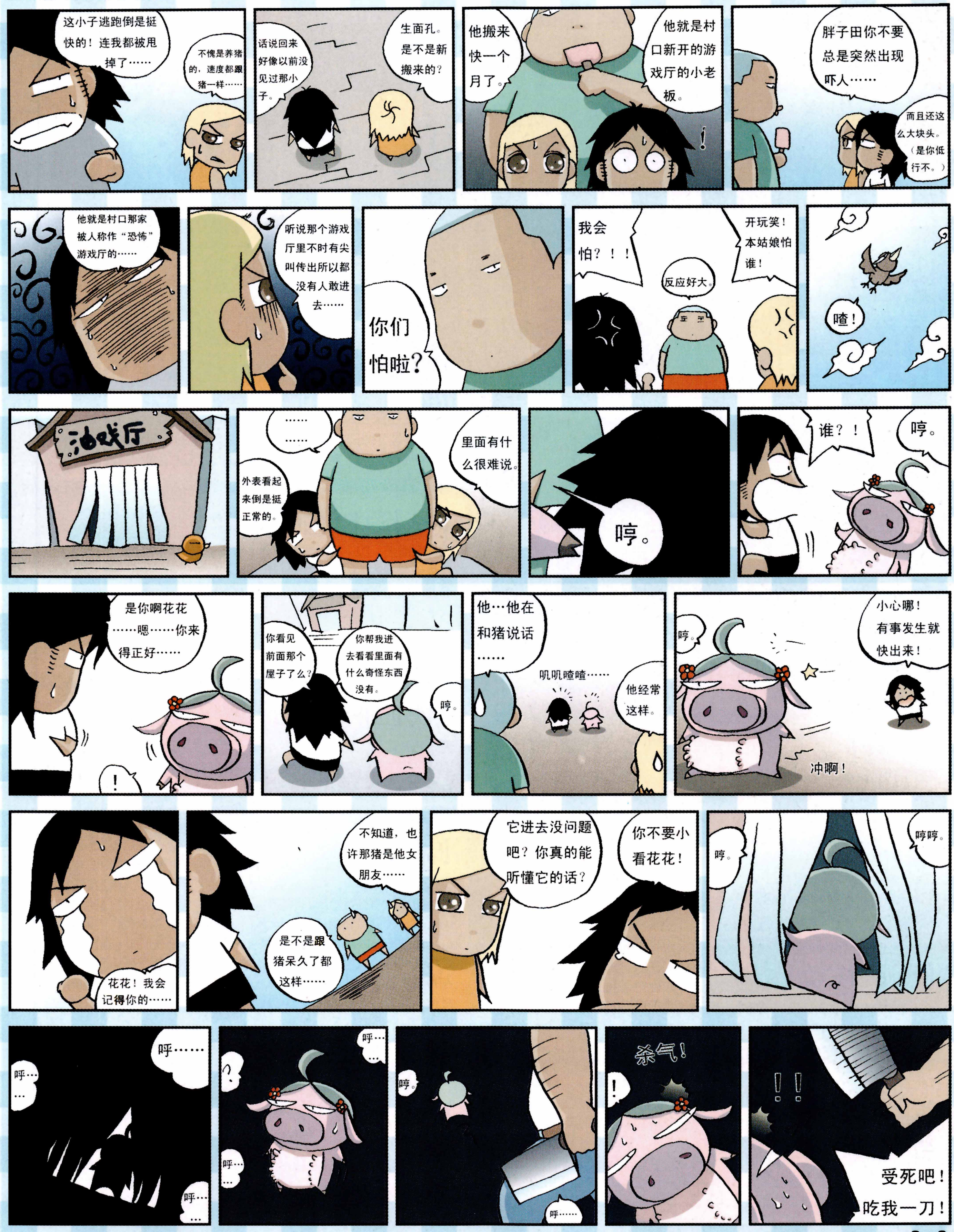
除了喜欢搞恶作剧外，袖引小僧也是个爱管闲事的妖怪，又经常在比企郡中山村一带出没，而这里傍晚如果还在外玩耍没有回家的小朋友们往往也会遇到袖引小僧从背后强拉着衣袖并让其陪他玩，其实是以此来告诫这些贪玩还不回家的小朋友应该早点回家了，而对于袖引小僧他本身来说，生前其实是位寂寞的没有多少朋友的小孩，在死后便化为了这个幽灵。

□文/逆转A.C.E:nakazawa　责编/北斗


真材实料 真实体验
EVERQUEST II
无尽的任务2东方版
可以看的游戏 可以玩的电影
索尼在线娱乐+游戏橘子05年超强巨作 8月全面公测
邀请全国26亿只挑剔游戏的眼光监督上映，千家网吧内测活动火爆进行
www.EQ2china.com
gamania
北京游戏橘子数位科技有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT [BEIJING] CO., LTD.
北京朝阳区建国路88号现代城C座11F 邮编:100022
TEL: +86-10-8580-3699 FAX: +86-10-8580-3696 http://www.gamania.com.cn
COLORFUL 七彩虹
JUNNET 骏网全国总代理
© 2005 Sony Computer Entertainment America Inc. EverQuest is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks of Sony Online Entertainment Inc. All rights reserved.
SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT


朱羊
初春
花花
胖子田
月洗浣
VOL.1
嗒嗒嗒……
噗！
!
高兴……
!?
!
咦！花花你在这儿啊。
你在那儿干什么呢……
啪嗒！
……
不是让你买电软么？你又忘了吧。
哼……
钱还给我啦。
哼……
就知道你靠不住，所以人们都愿意养狗……
书刊报
不知道卖完没……
老板！来本电子游戏软件。
注：“哼”表示“是”或之外的任何意思……
…………
…………
塑料袋厂厂长的女儿！
养猪专业户的儿子！
你们谁要啊？就剩这一本了……
!
这本我要了老板。
突然出现！
……
……
……
……
……
闪……
你小子敢夹塞儿！
把书放下混蛋！
哼。
你什么时候进来的？你买不买？
呼……
呼……
呼
累死我了…呼……
他跑掉了……

□ 作者/华尧 责编/唯夜



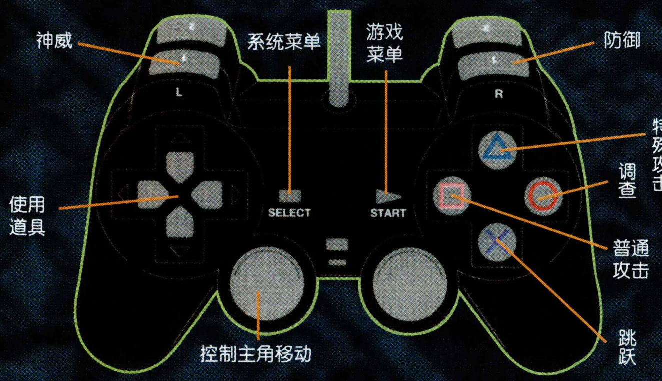
欲知后事如何请看下期……

GENJI

《源氏》是冈本吉起自立门户之后的第一部作品，游戏素质还是比较令人满意的。本作借鉴了“鬼武者”系列的一闪系统，并且加上了一些更为华丽的特效，无论是手感还是视觉效果都属上乘。此外游戏的画面和音乐也都有较高的水准。虽然存在流程过短、系统不够成熟等缺陷，但仍然是近期非常值得一玩的作品。



PS2	本刊译名：源氏			
	SCE	2005.6.30	6800日元	214K记忆卡
动作	DVD-ROM	日版	1人	18岁以上



【一闪】 大家都知道，本游戏模仿和借鉴了《鬼武者》系列中的一闪系统。所谓一闪，简单地说就是“在敌人攻击的瞬间进行反击，从而对敌人造成致命伤害”。实际上在本作中此系统并没有正式命名，姑且就按照《鬼武者》系列中的称呼，将它称为一闪吧。很显然，一闪是一柄双刃剑：发动一闪的时机是在敌人攻击的瞬间,如果一闪失败的话就会被敌人击中，可以说是生死相隔一线。本游戏中的一闪比起《鬼武者》系列来要简单不少，并没有溜一闪、弹一闪等概念。而二者最大的不同是，《鬼武者》中的一闪攻击力是固定的，与所使用武器和人物无关，但本作中的一闪攻击力与人物等级、武器等等都有关系。

【地图移动】 本游戏采用地图移动的方式。当前的目的地（也就是有特殊事件发生的地方）会用惊叹号表示出来。除了某些情况下由剧情强制主角选择目的地之外，有时候也可以自由选择目的地。此时可以到其他的一些地方进行道具收集。

【天钢碎石】 按下Start键进入游戏菜单，选择“天钢”，就可以使用天钢碎石对主角的各项数值进行升级。天钢碎石隐藏在各个关卡中，在第一章第二节主角的天钢之力被唤醒之后，就能探测到天钢碎石的位置。当靠近天钢碎石时，主角所佩戴的天钢就会发光，手柄也会震动。有些天钢碎石会放在宝箱之中，但更多的情况下是需要在其位置附近用武器进行攻击，就能将它打出来。有些时候敌人身上也会随机带有天钢碎石，杀死敌人就能得到了。

【道具登录】 按下Start键进入游戏菜单,选择“登录”，可以将某种道具定义在十字键的一个方向上,一共可定义四种。这样在游戏中按下十字键的相应方向，就能马上使用这种道具，而不需要再进入菜单选择，方便快捷。

【经验评价】 消灭敌人能够获得经验值以及金钱，得到一定的经验值后主角就会升级，攻防能力和体力都会增长。以一闪方式杀死敌人能够获得双倍经验值。在一定时间内连续杀死敌人形成连击也能够让经验值增长。根据主角连击数的多少，右上角会给出相应的评价，由低到高分别是手炼、达人、剑豪、豪杰、天下无双。另外在神威状态下连续使用一闪杀死敌人也会有特殊效果和评价（类似于《Shinobi》中的杀阵），杀死三个敌人是“花”，四个敌人是“鸟”，五个敌人是“风”，六个以上敌人是“月”。

【铁匠】 在市场中可以找到铁匠，除了购买普通的武器和防具之外，还可以选择“特注”来打造特殊的武器。想要打造特殊武器，除了金钱之外，还必须提供打造用的材料。有些材料可以从宝箱中获得，还有些是打倒某些Boss之后得到，而更多的则是发动神威之后成功一闪某些特定敌人才能获取。

【神威】 “神威”是本游戏特有的系统。屏幕左上角绿色的条是主角的体力槽，体力槽下方便是“神威”槽。当主角遭遇敌人的时候，神威槽会自动缓缓增加。击中敌人或者被敌人击中也能使神威槽少量增长。而成功发动一闪能够使神威槽大量增加。按下L1键发动神威，它的作用有两个：第一是提示一闪时机，当屏幕下方出现□键图案时，按下□键就能对敌人形成一闪；第二是逼迫敌人使用固定招式（一般是它最容易一闪的招式，但并不一定只有一击。某些Boss在神威状态下会发动多段攻击）。因此，发动神威之后一闪的难度大大降低，在对付强敌的时候非常有效。此外，在发动神威的状态下成功一闪命中某些特殊敌人，可以使他们掉落宝物。



神威槽开始只有一格，随着游戏流程得到新的“天钢”之后就会逐渐增加。当主角有两格以上神威槽时，连按L1两次就可以“双重发动”，此时可以对敌人的其它招式提示一闪时机。活用神威是本游戏攻关的关键，应该熟练掌握。

第一章 平安京

1.鞍马山

本关的路线非常简单，顺着山路一直往下便可。由于稍后会专门到这里进行道具收集工作，所以这里就不再详细说明各个道具的位置。

▲足轻（刀）

这是游戏中最低级的敌人，当然也很容易对付。他们的攻击方式主要有两种，分别是将刀举过头顶之后竖劈、以及将刀放在斜下方然后反撩。这两招都有非常明显的准备动作，可以及时做出准备。一闪的时机是在敌人的刀即将击中主角之前的一瞬间。两种招式相比，反撩的挥刀速度较快，所以看到敌人结束准备动作的时候就差不多可以发动一闪了。

■BOSS：足轻头（刀）



这个Boss实际上是一种比较高级的杂兵，今后会经常出现，有必要在这里练习一下应对方法。此Boss的攻击方式与一般的足轻相似，只是动作要快不少。最为合理的一闪方式是跟紧他的脚步，一直紧贴住他，并且将注意力集中到他的肩部。当他肩部扭动时就表示他要向外出刀了，此时马上攻击便可以成功一闪。发动神威之后Boss会使用的招式是蓄力向前平刺（刀身发出黄光），跟他保持五个身位左右的距离，待他开始向前突刺、刀身完全伸展开来之时按□键就能发动一闪了。

另外要注意的是Boss会带领数个杂兵出战，如果将全部杂兵都消灭掉的话Boss又会再召唤一批。所以可以将杂兵杀到只剩一个，这样就能在与Boss周旋时减少干扰。

2.玉依人之庵

在这里遇到了鬼一法眼，今后与之对话就能存储进度。另外鬼一法眼还为义经唤醒了天钢的能力，以后就可以探测到天钢碎石的位置了。在门外的一个宝箱内就藏有一块天钢碎石（以后简称碎石）。从右边的房间来到后院调查井口也可以得到一块碎石。离开房子，在下坡的时候会进入神威使用方法教学，在前面的系统介绍部分我们已经讲解过，这里就不再赘述了。

3.街道

这里有两块碎石，一个在马厩左边墙角的宝箱内，另一个则在铁匠铺门前的神龛附近，调查神龛就能得到了。顺着街道走到尽头会引发剧情。

4.五条

▲足轻（枪）

这种足轻的攻击方式有两种：如果与他保持贴身距离的话，他会向后退一小步然后向前直刺，动作较快；如果距离较远的话，他则会向前跨一步，然后再举枪前刺，动作幅度较大。对于前一种方式，应该将注意力放在他的右肘部，当他肘部向后缩的时候表示他就要向前刺了，此时出刀便可一闪。而后一种方式有很长的准备时间，只是要注意这招速度较慢，所以必须沉住气，看准他确实要攻击了再按□键。

■Boss：锹鬼

很好对付的一个Boss，跟他拉开距离，他便会冲刺过来使用肩部撞击或者用枪直刺。只要与他之间的距离足够大，就有充足的反应时间，在与他即将接触的瞬间出刀就行了。发动神威后他会使用枪刺的招式，在神威发动时成功一闪可以让他掉落锹鬼手甲。另外此处的杂兵是可以杀光的。

5.五条

先到街道引发剧情，然后回到玉依人之庵与法眼对话得到信息，接下来回到五条。上桥之前可以先往右走（以屏幕方向为准），可以找到一条斜坡下到河边，可以得到天狗秘草、鞍马药草和碎石。

■Boss：武藏坊弁庆

义经与弁庆，宿命的相遇。弁庆的招式较为丰富，攻击力也很强，与他对战可能会造成一定的心理压力。不过对付他有一个非常简单的战术：只要拉开距离，站在他的攻击范围之外。此时他有极大概率会使用三连击。由于距离较远，前两下都会落空，而这两下也做出了"预告"，抓好节奏就能很轻松的对他的第三击进行一闪。第三击一般是横抡，一闪时机是在他开始挥动棍棒之后的一瞬间。有时候第三击会变成直捅，一闪判定稍微难抓一些，要求稳妥的话可以避开。发动神威可以让他直接使用蓄力横抡的招式，也很方便一闪。

6.鞍马山

回到玉依人之庵，静御前会为义经和弁庆进行"寄钢"的仪式，将两人的天钢合而为一。此后神威槽变为两格，可以进行"双重发动"。与弁庆对话，可以切换操纵的角色。下一个目标是妙业寺，不过在此之前要回到鞍马山做一些道具收集工作。由于鞍马山上有一些地形是义经无法进入的，所以建议使用弁庆。如果在第一节中已经使用义经获取了一部分道具的话，就不会在这里再次出现。

第一个场景中红色的宝箱内可以得到折断的太刀，河道左侧有碎石。第二个场景中顺山路向上，右转之后道路右边有一段枯树挡住了去路，弁庆可以将它打碎然后进入岔路。前面有溪水流下来的地方可以找到碎石，宝箱里有铁太刀。还可以看到路的右侧悬崖有几段石阶，下面摆放着一个坛子，里面是绿魂。从宝箱处继续向右，打破山门，进入之后再将前面的树木打倒形成一座桥梁，就可以过去拿到六角棒和碎石。

返回刚才进入岔路的地方，回到主路上继续向前到存盘点附近。靠近石阶使用跳跃攻击能打出上面的一块碎石。由于弁庆无法跳上石阶，所以只能打碎石阶对面的枯木进入岔路。在岔路上石壁凹陷进去的地方使用跳跃攻击能打出两块碎石。

再打碎一段枯木，来到了刚才经过的石阶上方，可以看到下面还摆放着一个坛子，里面是仙力水（一般大家在第一节中都已经用义经拿到过了）。



继续向上，经过一个场景之后，路边的坛子里有鞍马草药。在路的尽头向右走，有个坛子中有仙力水。顺路一直回到本游戏最开始的场景，在佛堂前有一颗碎石。

现在道具收集工作已经完成了，继续向下一个目的地进发吧。

7.妙业寺



这里建议先使用弁庆。进入大门之后旁边的坛子中有护仙水。

▲狩鬼

这种敌人双手持短刀，主要的攻击方式是由下往上挥刀。他们的动作较快，出招的前兆也不明显，但是他们的致命弱点在于攻击范围极小。所以只要保持三个身位的距离，他们的攻击就会完全落空。看准他们出刀的瞬间反击就可形成一闪，即使一闪不成功的话自己也不会受到伤害，这样便可立于不败之地。他们另外一种招式是跳跃攻击，有很明显的前兆，速度也很慢，一闪就更加容易了。

从台阶上去，在上面的院子左上角有碎石，右上角的坛子中有100金。继续上台阶，大门右边坛子中是护仙水。进门之后，正面的大屋中有碎石和存盘点，存盘点下方还有一个神秘的图案，先不用管它。出来上左边的台阶，墙脚有一个坛子中有仙力水，弁庆还可以打破旁边的木门，进入之后可以找到扩魔水、100金、碎石和白虎盔甲。另外这个房间中还有一个柜子弁庆无法跳上，可以以后使用义经回到这里，跳上去后再跳上左边另外一个更高的柜子，从宝箱中拿到如来丸。

出门从右边跳下，然后再上前面的石阶。先往右走来到一个悬挂着大钟的亭子前，站在大钟使用弁庆的跳跃攻击可以打出一块碎石。而如果使用义经的话则可以跳上亭子左边的石灯，再继续向左跳到石台上拿到异国的秘药。然后跳到旁边的屋顶上，绕到另一侧的阳台，可以得到300金。

从亭子前的石灯上还可以跳到亭子的顶部，再跳上旁边的大殿屋顶，然后再跳上左边另外一座大殿的屋顶，可以找到碎石。从附近的窗口进入阁楼，还可找到狐火丸和100金。

回到亭子前的平地，正面的大门前会出现一个足轻头和几个足轻，打败他们之后进入妖炼众之馆。走廊分为左右两条路，右边的路是死路，但是在尽头可以拿到持效丸和碎石。从左边的路走，第一个房间内有个宝箱只有弁庆可以打开，里面是极大木槌。顺路一直来到一个房间，桌子上摆放着一个怪物的头颅。怪物嘴中有碎石，旁边地下的宝箱可以拿到琥珀轮珠。离开妖炼众之馆，用琥珀轮珠打开左边的门，进入Boss战。

■Boss：鹬

这个Boss的动作相当迅猛，伤害力也不小，追求一闪的话可能会比较吃力。

它主要的招式是全身发出黄光后蓄力前扑，一闪时机是它跳起在空中即将接触主角的瞬间，利用场地，尽量跟它拉开距离，等待它使用这一招。或者发动神

威，就能让它出这一招了。在神威发动的状况下命中可以使它掉落葱之爪，而且共有两个。如果它使用喷出狂风的招式，义经可以利用R1+×的翻滚来避过，而弁庆速度较慢，只能老老实实防御了。防御这招会损失体力，但是即使是空血仍然可以防御，不会致死。



当它损失将近一层的体力之后会进入爆发状态。此时它撞击的招式会变为连撞两下，还增加了放出两道旋风的招式（也可防御）。如果没有信心的话，可以慢慢跟它周旋，等神威槽蓄满之后再利用神威来应付。

8. 五条

回到街道引发剧情，再回到玉依人之庵得到情报后赶往五条。本关采用义经、弁庆二人交替进行的方式，一开始敌人数量众多，不过都是之前曾经出现过的种类。过桥之后，弁庆会碰到新的敌人：大铠。

▲大铠

大铠主要的攻击方式是将刀举过头顶后竖劈和将刀横在身体侧面然后横挖。这两招的准备时间都很长，不过准备动作完毕之后挥刀的速度相当快。见到他结束准备动作、开始挥刀的一瞬间就应该按下□键，便可发动一闪。使用神威击中他的话会掉落大铠的大袖。

接下来切换至义经，进入庭院中。前方出现了使用弓箭的敌人。

▲足轻（弓）

这种敌人的一闪时机是他们射出来的箭即将命中主角的瞬间。这里应该拉开充足的距离，这样在弓箭射过来的时候就会有比较长的反应时间。

在弓箭兵的位置附近宝箱内有雷之御守，坛子里还有绿魂。接下来向左走，会遇到使用长枪的足轻头。

▲足轻头（枪）

这种敌人的攻击方式与一般的长枪足轻差异不大，但是动作较快。对付这种敌人的秘诀同样是注意他的肘部。由于他在挺枪直刺之前肘部一定会先往后缩，所以看到他的肘部动作就可以按下□键发动一闪了。

消灭这里的敌人之后，义经与弁庆会合了。先不要进入旁边的小门，从弁庆撞开的门里出来，回到河边。在大桥两侧的河滩上仔细搜索一番，可以得到天狗秘草、护仙水和碎石。然后再回去进入小门中（建议使用弁庆）。

在第一个岔路处可以找到碎石。向前走的路是死路，不过可以得到天狗秘草。注意路上的喷火机关，要待喷火的间隙迅速跑过。接下来再走左边的岔路，很快可以见到一扇被锁住的门，门旁边的坛子中还有护仙水。继续向前，在最里面的房间消灭所有敌人后可以拿到黑曜轮珠。此外，用弁庆可以打破一些房间中木笼的门，得到炎尖刀、特效丸。通道中还有一颗碎石。然后返回刚才那扇被锁住的门，使用黑曜轮珠打开大门。

■Boss：锹鬼

与锹鬼的第二战，不过他并没有太大的长进。基本的方法还是拉开距离，等待他使用撞击或者突刺的招式然后一闪。其中又以撞击的时机比较好掌握。当他损失大约一半体力后，会增加跳起到空中然后落地放出大范围闪电的招式，应该尽早避开。发动神威之后他会使用连续两次撞击的招式，如果两下都能成功一闪命中的话他会掉落手甲的芯铁。

9. 六波罗殿

在玉依人之庵和街道发生剧情之后，来到六波罗殿。经过第一座桥，在第二座桥的桥头向上走，使用义经的话可以跳上水面上的石块，得到碎石以及愈之御守。继续向前，在一个十字路口向右可以找到毒之御守。在大殿的门口有两个大铠，别忘了用神威，使他们掉落大铠的大袖。进入殿内，在花园中的坛子里有特效药。在走廊的拐角处宝箱内可以得到蛇矛，走廊另一头的角落可以找到碎石。经过走廊之后在花园的另一边可以找到净解之札。

■oss：平景清

平景清的招式较多，速度也很快。他最容易一闪的招式仍然是突进技。拉开距离，他就会使用突进然后贴地横斩的招式，在他靠近之后拔刀的一瞬间按□键就可以了。发动神威之后，他会使用三段的攻击：第一段有两种变化，如果距离较近，他会直接冲过来贴地面横斩，速度相当快；如果距离较远，他则会先跳跃过来，然后回身横砍，这一招的准备动作时间较长，更加容易应付。接下来他会迅速绕到主角身后使用第二段攻击，出招方式是直刺，一闪时机是在他举剑之后即将前刺的一瞬间。第三段攻击则是使用肋差（小刀）的反撩，在出这招之前他会有一个很明显的蓄力动作，但是蓄力完成之后拔刀攻击的速度极快，所以如果等看到他拔刀之后再反击的话就已经来不及了。一定要预先估计好节奏，在他拔刀的瞬间同时按下□键。如果三次都能成功以一闪命中，能够给他造成致命的伤害。

第二章 奥州平泉

1. 金色堂

在大厅门口向左，在走廊拐角处调查梅花，能够得到碎石。附近的宝箱内还有另外一颗碎石。接



下来出门上山到金色堂。金色堂门口有一群蜜蜂，发动神威的话它们会全身变红然后撞过来，此时便可一闪。而如果不发动神威的话它们很少使用这一招，一般用普通攻击对付它们便可。

▲石像兵

接下来会遇到四个石像兵。石像兵的攻击方式与之前的足轻（刀）差别不大，当他们将刀举起至最高点即将劈下的时候就是一闪时机。但石像兵的可怕之处在于每当杀死其中之一，它的魂就会释放出来。而其他的石像兵吸收了魂之后，动作就会大幅度加快。吸收的魂越多，石像兵的速度就越快。因此，在杀死前三个之后，第四个会变得非常难应付。如果觉得棘手的话，可以利用神威来造成一闪时机。

接下来要接受守剑天的试炼。左边的传送门只能用义经进入，场景是天空的浮岛。在这里如果失足落下的话就要打倒一群石猴才能回来。

▲石猴

石猴主要的攻击方式有两种：一是跳跃之后扑击，一闪方式是在它起跳的同时向后撤，这样它的攻击就会落空，然后在它着地的瞬间出招；二是投掷冰球，冰球的速度很慢，非常容易一闪。后面还会碰到大型的石猴，它不会投掷冰球，但是扑击的一闪方法和小石猴是一样的。

跳上石阶，可以看到前面有两个飘浮的石台，跳过去能拿到黑钢盔甲。石阶上还有一块碎石。来到池塘打倒石猴之后踩上升降台到上层。这里有一些蜜蜂，必须先找到蜂窝打破，否则蜜蜂会不断重生。到岔路处走右边可以得到扩魔水和碎石。然后回来找到下一个升降台继续向上。

■Boss：神像（冰）

贴近Boss，它一般会使用挥剑斜砍的方式，有比较明显的准备动作，不过挥剑的速度相当快。当它将剑举到最高点之后就可以准备按□键反击了。如果发动神威的话，它会隐身接近然后出没数次再攻击，时机反而不好掌握，所以不建议使用神威。打倒它得到青冰勾玉。

这片场地上还有一颗碎石。

继续向前，可以看到前方有三个漂浮的石台。这三个石台如果在上面停留时间过长的话就会塌陷。而左右还各有一个移动的石台，跳过去分别可以得到水龙剑和1000金。

■Boss：八咫鸟

此Boss唯一可以一闪的招式是直飞上天然后再垂直飞下来，快到地面的时候改为贴地面平飞并且撞击。一般状态下它使用这一招的几率较低，但是用神威可以迫使它使用这一招，并且掉落八咫鸟之羽。它另外的招式还包括喷射羽毛、喷出火焰和跳起来猛砸地面，前两招可以防御，后一招则要跳起来躲开冲击波。战斗结束得到黄金造的宝刀。

2. 金色堂

返回平泉屋敷，院子里多出来一个传送点，可以直接传送到金色堂。这次换成弁庆，首先不妨再进入左边的传送门（刚才义经进的那边），到升降台处可以降到下层，找到500金、特效丸、愤怒御守、月形十文字枪。

接下来进入右边。这里的地形比较简单，每个房间有两个或三个出口，只要确保每个出口都走一遍就能找到所有的物品了，文中就不再详细一一说明。其中有一个房间可以看到有两个木箱放在高处，但是弁庆是无法跳上去的，要通过这里之后再次用义经进入才能拿到。

▲石像狗

石像狗平时跳来跳去都是虚张声势，不用理会。只有当它全身发出红光时才是真正的攻击招式。此时顺着它跑动的方向跑，等它跳起在空中身体大致处于最高点时出招就能一闪了。

■Boss：神像（火）

这个Boss一闪的时机同样是当它举起剑即将劈下的一瞬间。一闪成功后它会单膝跪地，此时用普通攻击能给它造成大伤害。当它损失一半体力后，单膝跪



地时会使用反撩的招式反击。注意看它右手持的剑，当它将剑挪动到身体左侧时就可以按□键一闪这一招了。打倒它得到反魂符，这个场地还有两块碎石。

■Boss：神岩

这个Boss一开始似乎没有一闪判定，只能用普通攻击打坏它周围的四根石柱。注意石柱如果发出紫色光线就要停止攻击。打倒四根石柱之后，本体就会降下来，此时可以一边躲避四个“石帽”的攻击，一边攻击本体。发动神威会让四个石帽依次撞击过来，成功一闪的话可以让它们各掉落一个神岩之石。战斗结束得到宝饰的棍棒。

3.金色堂

首先可以用义经进入右边的传送门收集一些道具，接下来进入正面的神龛接受守剑天最后的试炼。具体的内容是二人分别对战自己的影子，只要发动神威之后一闪就可以了，难度不大，这里不再详细解说。

■Boss：平景清

平景清第二战，方法还是保持距离，等待他使用前冲横砍或者跳跃对地猛砍的招式时发动一闪。具体的判定时机也没什么特别的，还是即将与他接触之前的一瞬间。不过此时他增加了很多远程攻击方式，例



如刀气等等，要注意防御。发动神威后他会使用三段攻击，分别是前冲横砍、跳跃攻击和背后直刺。

第三章 魔都平安京

1.妙业寺

首先从旁边的地洞中拿到如来丸，接下来可以去玉依人之庵和鞍马山搜集一些道具，这两个地方的地形都很简单，这里就不再逐一说明了，接下来向妙业寺进发。

从倒塌的屋檐跳过去，第一个院子中可以得到碎石和护神水，前面石阶上也有一块碎石。来到前面的大门，门右边坛子中有天狗秘草。来到当初用弁庆打破门进入的那个偏殿，得到天狗秘草、碎石、三宝轮·天、红莲棍。再到亭子附近，旁边的大殿两个阳台上各有一块碎石。跳上亭子顶部然后再跳上大殿屋顶，并进入左边大殿的阁楼，得到反魂符、净解之札、碎石。到当初与鵺作战的地方会碰到一只雷兽，不过它只是名字和颜色不同而已，打法和鵺完全一样。使用神威可以从它身上打落两只雷兽之爪，战斗结束后还能得到赤黄勾玉。附近也能找到一颗碎石。

接下来进入妖炼众之馆。发生剧情后，首先从右边的墙角宝箱中拿到青紫勾玉。书架上有两块碎石。

▲妖术师

妖术师分为数种，有雷、火、冰等等。其中只有火妖术师会使用发射火球的招式，可以直接一闪。而其他种类的妖术师似乎并没有一闪判定，只能用神威迫使他们改用投掷飞行道具的招式才能一闪。

沿通道走，在岔路处先走前面。下一个房间左边的书架后有妖刀左文字，右边的书架后面有碎石。在尽头的房间可以得到净解之札，将敌人全部消灭得到苍玉轮珠。回到岔路走另一边，房间里桌上摆放的尸



体头部附近有碎石，地上的宝箱里面是如来丸。到最后一个房间踩上紫色的封印，切换成弁庆。弁庆在第一个房间中可得到龙蛇棍、碎石。在有怪物尸体的房间内坛子中可找到破魔水。再下一个房间可得到神力水，消灭敌人得到红玉轮珠。最后与义经会合。

■Boss：九妖

想要一闪这个Boss只能使用神威。发动之后巨大的傀儡会放出毒箭，成功将箭反弹就能击倒傀儡。此时九妖会移动到主角背后用尾部进行攻击，看准她尾部刺出时机反击便可。九妖和傀儡会分别掉落水晶玉、巨大的邪骨。

2.五条

过桥之前可以先到河滩上找到紫毒勾玉、如来丸。过河之后河滩上也可找到特效丸、碎石、净解之札、三宝轮·地。院子里有1000金，地道口右边的树下有碎石。

进入地道，注意有石头砸下，最好保持防御状态移动。先往前走，可以找到碎石。在四周的房间转一转，可以找到如来丸、碎石、1000金。

▲相扑鬼

贴近这种敌人，他们会使用右手攻击，此时右手会放出白光，攻击速度较快。一旦看到白光就可以开始出刀反击了。如果使用神威的话他们会高高跳起，等他们重新落入屏幕范围的时候出刀便可一闪。

■Boss：锹鬼

锹鬼第三战，方法仍然是一样：拉开距离等待它的撞击然后一闪。使用神威可以直接让他出撞击或者突刺，并掉落咒诅的手甲。如果他撞到墙壁上的话，空中会砸下巨石，注意防御。如果他将枪插在地上放出红色的雾，就要赶紧避开。

3.六波罗殿

在第一个有弓箭兵把守的亭子中有碎石。在第二座桥头向左跳到湖心小岛得到鬼神饰石。下一个场景中有极多弓箭兵出现，想要全部一闪的话颇有难度，要小心应付。这里的中央位置还有碎石。十字路口处向右可找到特效丸。在花园中可以得到净解之札、碎石。接下来一只石狼撞开了一闪被锁住的门。

▲石狼

贴近石狼，它便会使用爪子攻击，此时便是一闪的机会。发动神威的话它会向前猛扑，一闪时机反而更不容易把握。

暂时先不要进入被石狼撞开的门，继续从花园的另一边出去，来到正殿。宝座上有一颗碎石，左边有如来丸。使用义经还可跳上柜子，再到屋顶的横梁上拿到碎石。接下来回到刚才被撞开的门，与弁庆会合。上楼后第一个大厅中使用义经跳上柜子，可以在横梁上找到碎石。在外面的走廊可找到仙力水，走廊中还有一种木格子的墙壁可以用弁庆破坏，得到极。走廊的另一头可以得到破魔水以及碎石。回到走廊中找到被帘子遮盖的门，切开帘子进入房间内，跳上柜子可以找到童子切。

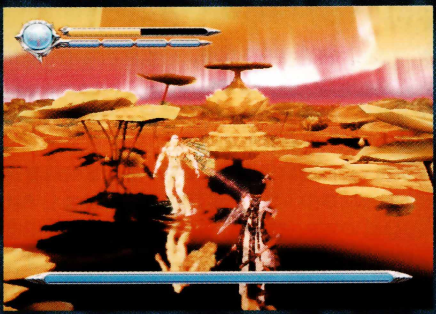
从房间内的台阶下去，两人会再度会合。再上左边的楼梯，走廊里可以得到护神水。走廊的另一头有神力水，打破木格子墙壁可找到玄武。走廊中还有两个用帘子遮盖的房间，其中之一有神力水，另外一个则通往下一个区域，并且可以用义经跳上柜子找到550金和碎石。

■Boss：平清盛

平清盛的打法相当简单。首先他会在身体周围造成一层结界。此时发动神威，他就会连发三发光弹，看准时机将三颗光弹全部反弹回去，就能击碎结界，此时冲上去用普通攻击猛砍就是了。

■Boss：平景清

平景清再次出现，厉害了不少。他的前冲挥刀和空中落下猛砍的招式都可以一闪，但是非常不容易做



到。发动神威后他会连续使用五次突进横斩，全部命中能够对他造成极大伤害，但是难度当然也是很大的。想要取胜的话应该多加练习，准备好充足的补血药品，并且灵活运用普通技来消耗他的体力。

通关之后标题画面中会追加“特典”，可以在其中欣赏所有的CG动画、各个人物的配音等等。如果开始新游戏的话可以选择“困难”难度，也可以继承一周目的人物等级、道具，重新开始游戏。

限于篇幅，本期的攻略只能到此为止，下一期本刊将为您献上更加详细的研究解析，敬请期待！

□ 文责╲荇菜



PS2	本刊译名：骑龙者 2 · 封印之红 背德之黑			
动作角色扮演	SQUARE-ENIX	2005.6.16	7140日元	52KB
	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

□文/刑天工作室 暗
责/唯夜

基本操作

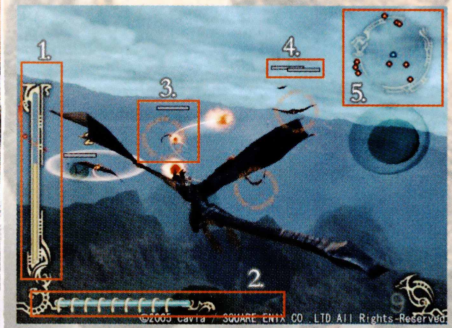
十字键	在菜单中移动光标来切换武器和道具
左摇杆	控制角色移动(地面)/龙的移动(空中)
右摇杆	调整视角
○	使用魔法（地面）/特殊攻击（空中）
X	跳跃（地面）/加速（空中）
□	普通攻击
△	特殊攻击（地面）
SELECT	地面和空中模式的切换
START	调出菜单
L1	回避翻滚（左）
R1	回避翻滚（右）
L2	防御/空中受身(地面)/锁定切换的目标(空中)
R2	快速调出武器道具栏
R3	调出地图显示菜单
L1+R1	后翻滚（地面）/转身调头（空中）
特殊动作	推动左摇杆并同时按下△,为短距离冲刺;防御中按□为当身防返,能返一切近身物理技能,可以造成敌方短时间硬直。

战斗系统分析

1.敌人耐久槽：比起一代来，二代新增加的耐久槽更为直观地显示出了本关所需要消灭的敌人的多寡，无须再反复调出地图来查阅。耐久槽分为三种颜色：

★**黄色**：为普通情况下的槽，一般显示为所需要清理的敌人的耐久度。如果有TARGET目标的话，则是为单个TARGET的HP×数目总数。一般消灭掉一定数量的敌人后槽就会减少。

★**蓝色**：此时的耐久槽为时间槽，耐久度会随着时间的推移而减少，当时间变为0的时候一般情况下就是GAME OVER，或者任务失败。所以如果一旦出现该槽时，大家需要提高警惕。



★**红色**：此种情况一般发生在BOSS战时，此时其显示的是BOSS的HP。

2.レグナ/所控制人物的HP：游戏中最重要的数据，一旦该槽变为0则意味着游戏的完结，所以要随时注意该槽的高低，可以通过道具来恢复(包括龙)。

3.锁定/锁定状态：为DRAG模式独有，出现在可以攻击的目标身上。无论是否瞄准目标，一旦锁定则攻击必定命中。需要指出的是，该锁定攻击在一些任务中是不分敌我的，有的时候需要保护的目标也可以被锁定，而一旦被锁定要取消掉则比较麻烦，所以最好还是看清楚敌人再进行锁定吧。可锁定的数量会随着龙的进化而增加，最高可同时锁定8个单位。



4.敌人HP槽：显示敌人的HP耐久度，为0的时候即被打倒。该槽又分为两种颜色：

★灰色表示的是敌人的HP；★**湖蓝色**表示的是友军的HP。

5.圆型地图/小地图/大地图/坐标型地图：可以通过R3来进行相互切换。

	地面模式	低空模式	高空模式
圆型地图	有	有	有
小地图	有	有	无
大地图	有	有	有
坐标地图	无	无	有

坐标地图：高空模式下，用该地图可以准确测算出敌人和我方的距离，从而可以有效安排好行动。

小地图/大地图：拿取武器的时候需要经常切换来查阅地形和确定宝箱的位置，有的宝箱会在半途中出现，所以经常需要注意对话和查阅地图来确认。

圆型地图：准确地说就是超小型地图，可以更加直观地看见敌人的数目。连击达人使用得比较多，能够很方便安排好攻击的先后顺序。

地图中的点的涵义

★**湖兰色的点**：所操控的人物所在的位置。

★**红色的点**：普通敌人。

★**金黄色的点**：任务中的TARGET。对于想快速通关的玩家，可以直接找那些TARGET，解决掉他们就可以了。

★**绿色的点**：友军。

6.魔法槽/魔法系统：龙和武器的系统，也是本作的一大卖点之一，继承了前作的武器魔法系统而且在此基础上更加趋于平衡。

★**粉红色的槽**：当前人物所能施放的最大魔法等级。一格即代表LV 1，最大为4格，就是LV 4。不同于1代的是，施放的时候会有一段蓄力时间，需要长时间按住 O来增加蓄力（类似于使用无双发动以后的持续无双）。

魔法的等级可以随时调节，而需要注意的有两点。一是LV 1和LV 3相差不大，但和LV 4相差巨大——无论是从效力还是画面表现上来说。二是人物使出魔法的手感与龙的相差很大，龙的蓄力时间比较长，有时候不要按得太快，否则没有达到LV就变成取消魔法了。

★**紫色的槽**：最大MP值。虽然看上去和1代没有什么分别，但实际上比起一代来更加平衡。本作遵循着“高质量多付出”的原则，MP槽不会随着等级的上升而增加，其长度等同于LV 4级魔法槽的长度。也就是说，放一次LV 4的魔法你的MP就为0了。

其它要素分析



GOLD——银币/金币/钱袋：本作引入了钱的概念，钱的入手可以通过打倒敌人以及重复拿取同一把武器来获得。

打倒敌人会出现10G或100G的金币，注意钱经常在一定时间后消失。而1000G的袋子只有通过打开宝



箱以及完成剧情任务才能获得。

村/道具/装饰品：钱主要用于购入武器和道具。道具分为：HP恢复类、MP恢复类、状态恢复类以及HP/MP恢复类道具。购买数量根据每个玩家的努力程度来决定，前3章的道具都是免费的，所以大家可以在前3章多赚取金钱。

名称	道具	来源	价格
回复の丸药	对象体力小回复	石の村、砂の村	120G
体调の小瓶	对象体力大回复	石の村、砂の村、塔の村	600G
完治の结晶	对象体力完全回复	塔の村、果ての野村	1800G
气付けの丸药	对象魔力小回复	石の村、砂の村	40G
休息の小瓶	对象魔力大回复	石の村	200G
气力の结晶	对象魔力完全回复	石の村、果ての野村	600G
薰风の丸药	对象体力&魔力小回复	石の村	280G
屈强の小瓶	对象体力&魔力大回复	砂の村	1200G
久远の结晶	对象体力&魔力完全回复	塔の村	3000G
绚烂の结晶	全体体力&魔力完全回复	果ての野村	10000G

装饰品	说明
[攻击]マジックリング	魔法威力10%上升
[攻击]マジックリング+1	魔法威力25%上升
[攻击]マジックリング+2	魔法威力40%上升
[攻击]パワーリング	武器攻击力10%上升
[攻击]パワーリング+1	武器攻击力20%上升
[防御]オールドピアス	直接攻击损伤1%轻减
[防御]ガードピアス	直接攻击损伤10%轻减
[防御] ガードピアス+1	直接攻击损伤25%轻减
[防御]シェルピアス	魔法&飞弹攻击损伤20%轻减
[防御]シェルピアス+1	魔法&飞弹攻击损伤20%轻减
[防御]プロテクトピアス	直接攻击&魔法攻击&飞弹攻击伤害15%轻减
[辅助]マインドオーブ	魔力消耗&咏唱时间50%轻减
[辅助]ライフオーブ	随时间经过慢慢回复体力
[辅助]グローリーオーブ	获得经验值30%增加
[特殊服装]マスクレスオーブ	ユーリック（无面具装）
[特殊服装]ホーリーエリスオーブ	エリス(エリス的圣女装)
[特殊服装]ナイトノウェオーブ	ノウェ(ノウェ的骑士装)
[特殊服装]ナイスガイオーブ	ユーリック(ユーリック的猥琐装)
[特殊服装]スーパーノウェオーブ	ノウェ(ノウェ的真・人类形态装)

技：类似无双系列一样，通过□和△的不同按法组合来发动不同的技。每把武器都有不同的技，在战场上按R2可以随时查阅发动方法（个人认为其中实用性高的很少很少……）

仲间：2代的主角不再是单人作战了，可以通过更换不同的武器来达到换人的目的。需要注意的是仲间有着自己独立的等级，这意味着如果不经常使用他们的话，拿出来的人将是等级很低的角色，这在多周目以后的游戏中很容易被秒杀。

适性：其实在战斗中，4名同伴的意义不仅仅是加起来体力多点儿可以进行车轮战而已。每个角色对不同敌人的相性是不同的，具体性能如下所示。这个设定也可以从游戏中伤害数值的颜色看出来：红色表示对该敌人强，蓝色则表示对该敌人弱。

角色	适性
ノウェ	对人类系强，对不死类弱
マナ	对魔法师强，对魔物弱
エリス	对不死系强，对人类系弱
ユーリック	对魔物强，对魔法师系弱

隐藏要素说明

■通关特典

可以获得及打开以下要素：

古の霸王（ノウェ的武器）

120000G

マスクレスオーブ(装饰品,作用是使尤利克不戴面具)

全部仲间一开始就可以使用

被隐藏了的龙OVERDRIVE全部解放

CG电影播放地使用可能（就是可以随时观看动画了）

■可以继承的东西

所有人物等级保留

持有武器的等级保留

武器/道具/装饰品

自由关

■二周目追加地图

第三章第二节后……………………追加大神殿中庭

第三章第三节后……………………追加闭じられた地

第四章第九节后……………………追加炎洞窟

第五章第八节后……………………追加锖の町、光城郭

第八章第六节后……………………追加天时塔

第九章第三节后……………………追加果ての僻村商品

■三周目追加地图

第十章第二节后……………………追加大神殿

序言

十八年前，联邦与帝国在神的操纵下，引发了令世界步向毁灭的战争，失去语言的战士凯姆和赤龙安赫尔的命运纠结在了一起……在他们的奋战和赤龙的自我牺牲下，世界恢复了平静。为了守护作为最终封印的龙和镇住他的五个封印，封印骑士团成立，在他们和神官们的管理下，世界逐渐形成了新的秩序。

3年前，一名独眼的男子袭击了封印所在的直辖地。虽然封印在骑士团的保护下幸免被毁,但是骑士团长欧罗、神官长乌尔多雷，以及众多骑士们失去了生命。而欧罗的养子、从小失去父母而被苍龙雷古纳抚养长大的诺威，渐渐成长为了受人瞩目的存在。有人敬畏地称他为救世主，也有人厌恶地称他为龙之子。在这种复杂环境下成长的诺威，于今日终于要正式成为骑士团的一员。

第一章 前兆

天览试合马上就要开始，对于这种有些做作的仪式，诺威显得很不以为然。这时一个白骑士走来——清秀的面庞、高雅的气质，体现出不一般的身份。她叫艾利斯，是诺威的青梅竹马，也是骑士团的干部。在她公式化地向诺威解释完天览试合的重要性后，开始向诺威进行指导，一幅大姐姐的样子。

地面战 教学关，好好熟练一下操作。

在试合中，骑士们互相切磋，展现自己的实力;而团长西兹莫亚、神官团和连队长们就在台前进行观看。很快，轮到了诺威出场。

"诺威吗……被称为救世主的你，普通的骑士是当不了对手的。"言罢，西兹莫亚拔起剑走上比武台。看似很看重诺威，但他的眼神里蕴含着一种异样的光芒。

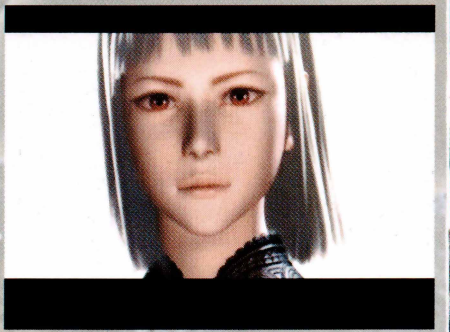
"团长亲自出手，是我的荣幸。"

地面战 与团长打时多利用侧滚翻，与士兵交手时熟悉一下魔法的使用。

试合结束，神官长塞艾雷对诺威的表现十分欣赏："剑技越来越犀利了啊。看到你，让我想起了前团长欧罗……已经三年了吧，那个事件牺牲了包括欧罗在内的众多优秀成员。正是因为有他，才有了作为救世主的你。"

"请不要这么叫我！欧罗……是把我当作儿子来抚养、一名普通的人类孩子，我不是什么救世主！"

"……给世界施以封印的前神官长也在那事件中死去，我继承了神官长一职……不管是不是救世主，你不觉得为了不让欧罗等人的死成为白白牺牲而应该做些什么吗？诺威。"



塞艾雷语重心长的话语令诺威多少产生了些共鸣，这时突然传令员来访，明命的直辖区出现魔物，骑士团立刻出发。而诺威与苍龙雷古纳先行一步前往了直辖区。

空中战 空中战的教学关，难度零。

低空战 可以进行人与龙的切换。其中巨型的オーガ用龙很难造成伤害，换成人后砍他的头。**宝箱：王位篡夺者の枪。**

顺利地驱赶了魔物，这时好奇的诺威询问直辖区是什么地方，但具体情况作为干部的艾利斯也不清楚，只知道是用来封印十八年前遗留下来的毒素。

就在二人要离去的时候，诺威发觉这里关着许

多人。原来他们大都是帝国军的遗留，为了维持镇住毒素的封印——键，他们要在这里当“殉教者”，说白了就是祭品。

“太过分了！这不是人做的事！”

“注意你的言词，诺威！如果你侮辱骑士团，即便是你也不能轻饶！”艾利斯突然变得十分严厉，令诺威无法再说下去……任务结束，二人回去向团长报告。



第二章 圣女

“太慢了！你们的腿难道是装饰吗！”

刚一回来的诺威与艾利斯直接面对的就是西兹莫亚的训斥，原来气炎直辖区也出现了异常，二人受命同那里的守护者一起回去。这时诺威注意到西兹莫亚的身后站着三个人：一个猥琐的小矮子、一个俊美如女子般的青年，以及一个阴沉可怖的女人。他们都是有着契约者力量的骑士团连队长，同时也是直辖区封印的守护者。跟着那个小矮子队长萨波，一行人开始向目的地前进。按照艾利斯的指示，诺威与雷古纳由天空进发。

“你有自己的意志，为什么非要听那个丫头的？”雷古纳对于诺威听命于别人，显得很不满。

“她虽年轻，但实战经验比较丰富。”

还没飞多远，突然发现大雾弥漫了直辖区，它会剥夺人的生命力，要赶紧去解救。

空中战 破坏散发毒物的石块，要仔细瞄准。

低空战 毒物散去，这回可以毫无顾忌地战斗了。这关依旧有オーガ，好好再熟悉一下对它的打法。最后会有不死骑士出现，利用侧滚翻到其侧面攻击。**宝箱：连合军兵士の剑**

消灭了魔物，但气炎的洞穴内依旧充满了毒雾。萨波于是让被抓来的帝国兵俘虏进去打探状况，这无疑是在让他们送死。

“这么做也太过分了！”看不下去的诺威提出了抗议，

萨波十分不满：“你这家伙好狂妄！讨厌！”

就在两人争吵时，一个声音突然响起：“请等一等。”

一名女子出现——垂肩的金发、朴素的衣着，虽然年轻但却蕴含一种领袖般的稳重。“玛娜大人！”周围的帝国兵开始呼喊，像见到了救世主一般。这名叫玛娜的女子用自己异于常人的赤色双瞳看了一眼刚才维护帝国兵的诺威，之后转向了萨波。

“我有一点魔法的心得，让我替他们进去吧。”——有人肯自愿冒险萨波自然不会阻拦，但玛娜进去没一会儿，一声巨响，毒雾开始散去。

“这女人干了些什么？！”萨波不禁大叫，众人也连忙冲进山洞。

地面战 里面有不少机关，要多加注意，火焰需要看准时机才能通过。**宝箱：背理の镰**

进入深层，看到的是正在战斗的玛娜与萨波，原来玛娜要破坏这里的“键”，解救人民。

“女人！你破坏了键，毒素会危害世界的！”

“维护世界的是封印和人的心，不要利用保护世界这种虚假的借口来满足自己的私欲！”玛娜的眼神里没有一丝迷惑。两人打了多个回合，依旧未分胜负。

萨波：“可恶！肚子饿了……”

“可怜的人……你作为契约者的代价是付出味觉，无法再摄取食物了。”

“罗嗦！但我因此获得了这么棒的身体，看啊！少同情我！我根本不需要同情！”

“真是可怜……不能品尝美味的果实、极上的鲜肉……”

“所、以、说，别跟我提吃的！不能原谅！我要拷问你！”

“你已无法再拷问任何人了，因为一切将在这里结束！”玛娜说道。

另一边，帝国兵为了保护玛娜，也都纷纷涌了进来。诺威虽不情愿，也只能与他们交手。



地面战 小地图，注意别被围攻了，见势不妙马上用魔法解围。

“啊啊啊啊啊——”萨波的惨叫令两方人都停了手。艾利斯和诺威连忙跑了过去，可看见的是与键一同化为灰烬的萨波，而玛娜也不支倒地。键与它的守护者的生命是连在一起的，一方被毁灭也就意味着另一方的消亡，就像契约同士一样。键的失去意味着骑士团失去了对这里的控制，做出此事的玛娜被关押了起来。

“对她的处置由团长来决定，不过估计是死刑吧。”艾利斯说道。

“怎么能这样？！虽然她破坏了键，但这不也是为了人民吗？”

“在团长的命令到来前，我们要打扫留在这里的残党。”艾利斯没有理会诺威的质问。

地面战 击倒敌人会有宝箱出现，是个不错的武器——**宝箱：银の凤蝶**

消灭完残党后，诺威无意间来到关押着玛娜的牢房前，看到即使身处险境也没有一丝动容的玛娜，诺威不禁开口问道：“为什么要这么做，破坏了键不是会对世界有危害吗？”

“键是束缚人民、令他们苦痛的枷锁，我要将它们斩断。”

目睹了本应守护大众但却十分残忍的萨波，以及被称为罪人但却关心人民的玛娜，诺威的心里充满了迷惑，这时艾利斯突然走了过来：“还真是近距离的巡逻啊。”诺威本想再询问些什么，可现在也只好走开。

这之后，玛娜很快被押回了骑士团大本营，并要被处以极刑。执刑的艾利斯点燃了她脚下的木堆，火焰开始向玛娜包围，也许连艾利斯自己也没发觉吧——她此时的笑容因无名的嫉妒而扭曲，令人胆寒。

就在这时，地下水突然如泉般喷出，挡住了所有人的视线……等再回过神后，玛娜已不见了踪影，取而代之的是耳边响起的飞空艇的螺旋桨声。看到玛娜逃脱，诺威松了一口气，而相反的，艾利斯却恼羞成怒：“一定要把她抓回来！”

空中战 集中打飞空艇。

低空战 追寻着玛娜来到了山脉，途中刮大风的山谷要找出解开机关的宝石才能通过，宝石位于冒红烟的地面下，跳起按△可把它打出来。之后在山洞尽头依次按左边、右边、下边的顺序击打墙壁即可发现通路。

击倒一个BOSS后，会有许多传送魔法阵。先走左边，然后直走，接着走山崖上左边那个，再朝着洞穴走即可通过。

最终玛娜还是在同伴的掩护下逃离，艾利斯也只好带人打道回府，而在此时的团长室中——

“龙的力量……和欧罗一样是种强力过头的存在……现在不除掉他也许会有危险……”

第三章 离反

受到西兹莫亚召见的诺威进入了大厅。

“诺威，我一直想跟你好好聊聊，现在是个好机会。”西兹莫亚的语气与以往不一样，显得十分和气。

“有什么吩咐？”

“别那么紧张，先来润润喉咙，把想说的都说出来。给，这是以前欧罗很喜欢的清水。”听到这个，诺威没有犹豫就将它接过来一饮而尽。

“不过你这与人不易融洽的性格倒还真像欧罗，到底是养子……但是，我讨厌你们这种具有强大力量的人！”看着诺威喝下了水，西兹莫亚的语气顿时转变，令诺威不由一惊。

“先冷静点，我话还没说完呢。三年前欧罗在执行任务前也像你这样毫无犹豫地就喝下去了……”随着西兹莫亚的冷笑，诺威的脑袋开始眩晕。

“……水里有毒？！”

“哈，这么快就奏效了？真是太弱了，你父亲还一直撑到了与独眼男子对峙。”

“那么是你把父亲……为什么？！”

“哼！对自己眼中的恶毫不留情，可对身边的人却没一丝防备，天真！一看到你们这种人就让我恶心！”

“……不可原谅！！！”

暴怒的诺威的身体散发出蓝光，他的瞳孔开始收缩，就像龙一样。之后诺威甚至想不起来自己都干了什么，等到意识恢复后，他看到的是滚落于地面的手臂和在一旁喘息的西兹莫亚。这时，大量士兵拥了进来……

地面战 体力会逐渐减少，一定要速战速决。

在庭院，逃出的诺威与雷古纳会合。看到狼狈的诺威，雷古纳十分奇怪：“这么吵闹，小鬼，

你干什么了？”

“雷古纳……我已无法再待在这里了。”

“……虽然我没兴趣跟小鬼你到处乱窜……也罢，正好我也待腻了。不过你脸色怎么这么难看，捡了坏东西吃了？”

“我还没小孩子到这种地步……”

在士兵到来前，雷古纳已托着诺威离开了大本营。不过没走多远，骑士团的飞行部队就追了上来。

空中战 一上来无视杂兵，直接飞到目标地点；之后看准轨迹，将战斗机击落。

摆脱他们后，诺威来到了石之村歇脚，要换掉显眼的骑士服。武器店老板看他穿着骑士服进来，以为他是骑士团的人，不过听诺威说已脱离了骑士团后便安心了不少。老板拜托他去寻找迟迟未来的商队，还可以从商队那里得知怎样摆脱追击的隐秘通道，诺威自然答应了下来。

地面战 主要都是来回发生事件，战斗没什么困难。宝箱：领主の狩猎刀

救出商队后，商队头领很爽快地将隐秘通道告诉了诺威。

第四章 逃亡

在一个幽暗的场所，一个黑影在痛苦地呻吟……“凯……姆……凯……姆……”

远方，一名独眼男子听到了这个声音，脸上露出一丝诡异的笑容……

另一边，诺威与雷古纳在商队头领的指引下顺利地离开了石之村，“雷格纳，你的身体？”诺维突然发现雷格纳的体型有了变化。

“嗯？已经注意到了么，我的身体随着环境的不同是会发生变化的。这就是我们龙之一族的血之记忆。”

不一会儿，穷追不舍的骑士团再次出现，自然免不了一场战斗。

空中战 后来会出现三个战斗机，要注意频繁闪躲，不然会被连续攻击。

两人商量过后，决定回到当年还没进入骑士团时一起生活过的老家，那里是躲避的好地方。

“结果也只有那里才是我可归的场所啊。”诺威有点无奈地叹道。

回到了故乡，再次呼吸到这里的新鲜空气，诺威内心多少畅快了一点儿。不过奇怪的是，这里出现了许多以前未曾有过的岩石，似乎是人为造成的……

低空战 道路要打亮水晶才能前进，最深的那个打亮时有时间限制。

看到这里的地形变得这么怪异，雷古纳于是留下诺威自己去周围察看。但雷古纳刚一走，一堆骑士突然出现，将诺威团团围住。

“来得还真够晚的啊，小鬼！你那点小聪明我早看穿了！”西兹莫亚冷冷地说道。

地面战 在一个封闭的小地图里，敌人会相继冲过来，当心别被夹击。宝箱：ノウェの剑

面对众多骑士，只身迎战的诺威开始有些不支，就在这时封锁的门突然打开，诺威耳边传来一声清脆的呼喊，这声音难道是——



“快到这儿来！”

“玛娜！你怎么会在这里？”

“现在没时间细说了，来，快点！”

玛娜布下的落雷阵令骑士们不敢靠近，两人顺利地逃脱。

“玛娜……没想到会在这儿遇到你……”

“偶然……也许是命运的指引吧。”

可就在奔跑中，玛娜一个不慎被落雷击中，从悬崖上跌了下去。

诺威连忙大喊：“雷古纳——”随着诺威的疾呼，雷古纳很及时地赶了过来。跳到龙背上的诺威接住了摔落的玛娜，向远方飞去。而在山崖上，目睹了这一幕的艾利斯，愤恨地攥紧了双手……

低空战 这关可以用新同伴玛娜，她移动速度快，对魔法师有特效，要好好利用。

突破了骑士团的包围网，二人来到玛娜的隐蔽场所。当问到今后的打算时，玛娜依旧要去破坏直辖区的键以拯救受压迫的人民。现在的诺威不明白谁对谁错，于是便打算先跟着玛娜，以自己的双眼来确认真相。

空中战 在前往神水直辖区的路上遇见了魔物，如果把它们都打了会引来不少帝国兵，所以还是直接飞往目的地吧，当然，想练级的例外。之后飞空艇出现，小心点儿打不难收拾。

在玛娜的带引下，二人来到了一个荒凉的小村落。由于直辖区的键吸去了这一带的水源，使得人民过着痛苦的生活。

“睁开眼啊……我可爱的孩子。”可无论这位女性村民再怎么呼唤，她的孩子已无法醒来，就像进入了梦乡一样……


玛娜
Manah

“又一个人……对不起……我什么也没能做到……但我一定会解放直辖区，拯救你们的。”玛娜的神色十分黯然，然后她转向了同样被这种景象震动的诺威：

“看到了吗，诺威，这里的人无法温饱，都在受苦而又不能离开，因为逃离会被骑士团处死；可留在这里也只能像这孩子一样衰弱并死去。”

“无论怎样等待的都是地狱吗……”

“不，是比地狱更深刻的现实。诺威，请不要遮住双眼逃避现实。”

“嗯……已看得足够了。我跟你一起去，也许能做些什么。”

“……谢谢。”这，也许是玛娜第一次向他人展露微笑吧。

低空战 来到了截断河流的要塞，将这里的守备兵击垮吧，不过要注意保护村民。

“玛娜，你为什么肯拼命为他人战斗？”放倒了一个士兵的诺威向在他身边的玛娜问道。

“我只是希望人民能平等、和平的生活。”

“玛娜有着自己的信念啊……真让人羡慕。”相对于总是随着别人行动的自己，有明确目标的玛娜看来是那样的耀眼。

消灭了敌人后，水闸被打开，接下来就要将把河流全部吸去的键——圣瓶击毁。怀着这种想法，二人来到了直辖地。

低空战 合理分配角色不难收拾。

进入神殿，在中央处看到了圣瓶。这看似美丽的物品却无时无刻不在吸食河流，以及蚕食人民的生命。正当诺威要击毁它时，这里的守护者汉奇慢悠悠地走了进来——

“看来诺威你是非要当犯罪者了，那么就有必要教训你。这里太窄，到外面打吧。”

跟着怪里怪气的汉奇，诺威来到了神殿外的通路上。

“说起来,那清水的味道如何呢?美味到头晕吧。”

“什么！那毒药难道是你……”诺威顿时火冒三丈。

“哎呀呀，不要啊……诺威先生是要向女人挥剑吗？我虽然这样，但好歹也算个女人啊，嗯嗯……”长成这样的汉奇居然还撒起了小姐脾气。

也许感觉到了诺威鄙夷的视线，“她”继续道：“我作为契约的代价是付出魅力……那又怎样？以前的我可是漂亮到被人称为太阳的微笑呦。”

跟这个女疯子也没什么好说的了，诺威招来了雷古纳，冲向汉奇的契约对象可鲁比。

BOSS 这可以算是游戏的第一个难点吧，要多熟悉对方的攻击套路才能取胜。途中会有魔法师释放结界，要及时将他们铲除。

随着可鲁比的哀嚎，汉奇也倒在了地上：“……好疼……不要、我不想死……以前不是这样的，大家都很疼爱我，为什么？为什么……暴风雨……把我吞进了黑暗……”这扭曲的灵魂与圣瓶一起化作了光芒。

“汉奇队长！怎么会这样……”得知消息的艾利斯急忙赶来，但晚了一步。她于是将怒火对准了玛娜。

“诺威，你被这女人利用了！还有你，玛娜，不要迷惑诺威！”

“……你还真是相当小看了他呢。”玛娜平静地说道，在她眼里的诺威并不是个随便就会被人欺骗的小孩，而是个值得信赖的同伴。

艾利斯怒不可遏：“什么？！你这个女狐狸！”

就要发作的艾利斯被诺威制止：“住手！艾利斯，我这么做不是被她煽动的。虽然有很多事我还没有完全想明白，但现在能肯定的有一个——我已回不了骑士团了，也不会再回去了！再见了……艾利斯。”



亚哈
Yaha

这简单的告别给了艾利斯多大的打击，恐怕诺威无法想象到……悲伤、嫉妒、怨恨，各种感情在艾利斯的心中翻涌：“玛娜，我绝不会原谅你！！”

告别了艾利斯，二人来到了石之村收集情报。在这里又遇见了商队头领，据他说，以前有一个戴着面具的男子离开了骑士团，他可能会有不少情报。不过当然，商队头领不会白白告诉二人面具男子的所在地，作为交换条件，他让二人去一座山洞取出两把武器。

地面战 杖(封杖・破天の咏歌)在地图上标记的宝箱里，而剑(封刃・破天の鸣弦)则在地图右边的墓地里，打完骷髅兵可获得。

看到了武器，商队头很满意，不但将面具男子的所在地告诉了二人，还把这两件武器都送给了他们。

第五章 仲间

在黑暗中，那熟悉的影子依旧在痛苦地呻吟——“凯姆……我……看见了吗……还差一点……还差一点……”

远方，独眼的男子又听到了这个声音，表情不由得显出一种愤怒……

雷古纳载着二人很快便飞到了锈之町附近的上空，可还没来得及降落，便受到了魔物们的围攻，自然免不了一番恶战。

空中战 用来熟悉新的必杀技吧。

击退魔物后，二人潜入了锈之町，即使是这里也依旧有巡逻的骑士团员，为不引起他们的注意，必须小心行事。

地面战 赏金猎人的动作十分灵敏，要多注意，玛娜的魔法会比较管用。
宝箱：护卫兵士の剑

来来回回在市镇里询问了路人后，最终得到消息说所寻找的面具男子在街头小巷里出现。可来到那里后，遇见的却是来捉拿二人的赏金猎人。眼看着一场战斗在所难免之际——“你们再怎么了不起，去打扰一对儿恋人可实在让人无法赞同啊。”

声音从头顶传来，一个戴着骷髅面具，衣着暴露的神秘男子突然出现，开玩笑般的言语顿时缓解了气氛。赏金猎人本还想发难，但一看到面具男子异于常人的身体后立刻被吓跑。

“这么就跑了？也罢，省了我的功夫。”面具男耸了耸肩。

“谢谢你的解围。”

“什么啊，还以为是哪个傻小子，这不是诺威吗，没想到会在这里见面。”

“你怎么会认识我？”

“喂喂，真让人伤心啊，竟把我忘了。”

“等等……这声音……你是尤利克吗？”

“总算想起来啦。不过竟然会在这里见到带着女生的诺威，时间过得可真快啊，哈哈。”尤利克笑着说。

“你轻浮的性格还真是一点儿没变。”

尤利克是前任团长欧罗的部下，诺威的老大哥。双方相互介绍完毕后，玛娜向他询问直辖区的情报——这里到处是骑士团的人，而且据尤利克所说，一个十分危险的独眼男子也在附近徘徊，众人于是决定先离开这里。也就在这时，骑士们带着魔物一起袭向了众人。

看来骑士团已完全变质了，“唉呀，最近的骑士团……跟魔物关系处得不错吗。”尤利克说道。

地面战 尤利克的攻击对魔物有特效，要多加利用。

突破了重重包围，三人杀到了小镇门口。也就在这时，玛娜注意到了敌兵群的后边出现了一个熟悉的身影……没等她反应过来，便是一道闪光——脆弱的骑士们被砍成了碎块，一名男子出现在了三人面前。

此人正是一代的主角凯姆，也正是3年前袭击直辖区、杀死欧罗团长的独眼男子。眼前的他有着同以往一样锐利的眼神、魄力的剑光、鬼神般的气势，但不同的是他的表情显得有些疯狂。看到凯姆，玛娜脑海里顿时回忆起18年前的噩梦，那永远无法抹去的烙印……“不要……救命……”

看到失神的玛娜，诺威也无心恋战，三人立刻骑上龙离开了这里。而凯姆也没做任何阻挠，难道他来是为了给诺威解围的？

过了一会儿，玛娜的神色才有所好转，诺威十分好奇于她对凯姆的反应，但看来玛娜并不想做什么解释……



尤利克
Urick

“别这样，诺威，太过追问女士的过去可不是绅士的行为。”尤利克很及时地圆了场。

雷古纳突然发话：“说起来，那家伙离开时说的话很让人在意啊——‘宝光’、‘城塞’……只听见这些。”诺威奇怪地问道：“话？我什么也没听见啊。”“别在意，那是相当于意念一样的东西。”

宝光正是直辖区之一，也就是下一个解放目标，对此感兴趣的尤利克也决定协助二人，一起向宝光前进。

空中战 没什么新鲜的，老办法打既可。

来到宝光，所面对的是大量的骑士与魔物，不愧是戒备森严的直辖区。但尤利克的加盟也使诺威一行实力增强，在三人的合力下，终于来到了直辖区的最深处。

低空战 除了目标敌人外，大部分人用雷古纳的火焰即可搞定，只是要当心弓兵。
地面战 进入城堡后，通往BOSS的门的开启需要解开二楼的两个机关，而这两个机关分别要用尤利克和玛娜才能解开，到时别忘了换他们出来。敌兵身上可拿到地图。
宝箱：拷问部屋の肉隗

“……欢迎来到我守护的宝光之间。”守护者亚哈不紧不慢地走了出来，依旧妖艳得像女人一般。

“宝光的守护者、亚哈连队长，好久不见了。诺威、玛娜，别看他的眼睛，会被迷惑的。”“怎么回事？”“……这是他作为契约者获得的力量，不，或者应该说代价更合适吧。”

看到诺威与玛娜也没有因自己的魔性之眼而动摇，亚哈不禁发出了赞叹：“那边的两个人看来也有着很强的意志啊，杀了你们真是可惜……但我作为宝光的守护者，必须为保卫这里而战。”

“放心吧，我们也有这意思。”

BOSS 亚哈的契约对象是大地精灵诺姆。其前半管血并不难扣，但后来他们会合体成一个大怪物，这个稍微麻烦点。玛娜和诺威的攻击起不了太大效用，推荐这里换成尤利克，趁着他攻击的空隙砍他的头部，反复多次即可将其击倒。

诺姆虽然强悍，但在三人的猛攻下逐渐开始崩溃，亚哈的生命也随之走到了尽头。

“我输了吗……再好的宝石也会受损，也会失去光泽，我也在很久以前便受了伤……尤利克，最后能见到你太好了，我会把你与我的回忆铭记于心……”亚哈望向尤利克的眼神，显出的已不再是普通的友情。

“……挂了吗？如果你不当契约者的话，我们还可以继续做朋友。”

诺威不甚明白地问道：“你们是朋友？”“他以前不是这个样子的，如果他不是那么在乎权力的话，也不会落得这个下场。”

虽然因为面具的遮挡而看不见尤利克的表情，可他的语调多少有些悲伤。连队长们因契约的力量获得了权力与地位，但他们付出的代价并不只是残缺的身体，还有扭曲的灵魂……这笔交易是否值得，恐怕也只有本人才能体会吧。

如今封印已有一多半被解开，今后将面对的是更加严峻的战斗。

“诺威，你已作好觉悟了吗？”面对玛娜担心的询问，诺威给予的是肯定的回答：“在骑士团时……我从没给人民带来过这种笑颜，也从没完成过这样有成就感的任务。玛娜，我跟你一起去。”

众人回到锈之町收集情报时，却遇到了危害市民的赏金猎人，这自然不能置之不理，去教训他们吧。

地面战 注意保护市民别被打死，其他的敌人都遭遇过，小心应付即可。

将他们都赶走后，情报商人作为报答，告诉了三人知道直辖区情报的人所隐匿的地点。道别答谢的市民后，众人向下一个地域前进。

第六章 暗云

空中战 与敌人保持距离，慎重攻击。

突破了骑士团的封锁，一行人来到了情报商人提供的场所，这里正是当初骑士团来抓玛娜时的山脉。奇怪的是眼下这里十分安静，没有任何住人的迹象，难道此人已被骑士团捉拿了？

“你说的不错。”艾利斯的出现肯定了尤利克的推测。

“是艾利斯啊……都长这么大了，还在我们赶来前布下了陷阱，真有一套。”

“嗯？你是什么人？！”

“哎呀，失礼，这面具把我英俊的脸都给挡上了。”尤利克说着摘下了面具。

“尤利克！你还活着……这么说你就是无故离开骑士团的。”艾利斯冷冷的言词中没有任何与老友见面的喜悦。

诺威忍不住大叫：“艾利斯！”“不要再说什么了！我身为骑士团的一员，现在就要捉拿你们这些反乱者！”如今的艾利斯充满了对自己所奉行的信念的执着，以及对玛娜的嫉恨，她已听不进诺威的呼唤。大量的士兵随即将三人团团围住，一场恶战就此展开。

低空战 这关敌人的数量很多，而且各种兵种都有，包括飞空艇。根据敌人的属性及时进行人物与龙的切换是此战的要领。
宝箱： イウヴァルトの长剑

虽然诺威等人奋力作战，但无奈敌人数量太多，渐渐开始落于下风。就在这时，凯姆再次到来，在他的猛攻下骑士团的阵容开始崩溃，诺威一行人也得以逃脱。可还没走多久，死缠不休的艾利斯架着飞空艇又追了上来。并向诺威道出了玛娜的身份——

“玛娜，你就是18年前将世界引入混乱的天使教会的司教吧！你给全人类带来了不幸，是世界的公敌！”

艾利斯的言语正击中了诺威，“这……是真的吗？”他的声音开始颤抖，诺威显然无法相信这个拼命去解救人民，给自己指明方向的女孩会是混乱的元凶。

“没有错！我查过骑士团的资料，帝国军、天使教会、赤色天空，一切都是这女人的恶迹！你被她利用了，快离开他！这女人赤色的眼里有着毒性！”

“玛娜！到底怎么回事？！快说些什么啊！喂！”可面对诺威的呼喊，玛娜所做的只是精神恍惚般地道歉，就像年幼时的她面对虐待自己的母亲时一样……“对不起……对不起、对不起……”

“说话啊玛娜，真的是这样吗……”

这时一直把对话听在耳里的雷古纳终于不耐烦了：“喂，你这个傻小鬼！你要跟这鬼丫头扯到什么时候？”

“但是玛娜她……怎么会这样……”“别被过去的亡灵给束缚了！你还没弄清自己属于哪一边吗？现在要击倒的，难道不是鬼丫头的飞空艇吗？！”

空中战 多利用躲闪以避免被炮弹直击，等级够高的话硬拼也行，不难收拾。

在雷古纳的怒喝下，诺威也总算清醒了些，终于击退了艾利斯的飞空艇，但是他和玛娜都显得十分疲惫。

尤利克开口道：“总之，先离开这里吧，我们需要休息一下。”“明白了，你那个轻浮的石头脑袋偶尔也能转一转。”雷古纳说道。

“站住！”艾利斯虽想追赶，可飞空艇已完全无法动弹。对于偏执的她，雷古纳也只是冷瞥一眼：“好好记住，过去的真相与未来的真相是不可同样定论的，再见了！”

一行人来到了偏僻的小村边，诺威终于打破了沉默，向玛娜询问道：“玛娜……艾利斯她说的……都是真的吗？将世界引入混乱……”

“……我没有过去的记忆，但是……他这么命令我，‘不要忘了’，那个男人……凯姆……”

“独眼的男子，凯姆……十八年前的救世主，也是封印袭击事件的元凶、杀死父亲欧罗的仇人……”



玛娜似在失神地自语，那似乎是当初那个男人刻在她脑海里的话，或者说，烙印：“别忘了，别忘了，你的罪到死也不会结束。活着，睁开眼，一直看着自己的罪孽……”

“你破坏封印，拯救人们是为了赎罪吗……”

“我……我直到最后也相信自己，继续走我的道路。”似乎是决定了什么，玛娜决然地说道：“谢谢你一直以来的帮助，诺威……再见。”感觉自己已无法再待在这名她所信赖的男子身边的玛娜，带着一丝寂寞的微笑默默地离去。而诺威木然地没有做出任何挽留，仿佛自己的信念再次被击碎……

“喂喂，这样好吗，诺威。”尤利克问道。

“我不知道，我现在什么也不明白了……”

“那就什么也别想了，让脑子空一空吧。我要去明命的直辖区，跟我一起来吗？”

“……现在我也不清楚自己该做什么，也没有可回的地方……直到发现去处为止，就跟着你吧……”

第七章 恸哭

空中战 杂兵该怎么打还怎么打。结界的攻击比较稠密，用必杀一口气解决。

击退了排徊于空中的敌人，诺维和尤利克来到了明命直辖区。刚到大门前，便听到了士兵们的惨叫，原来凯姆已先一步来到了这里，而被他抱于怀中的，赫然竟是失去知觉的玛娜。

诺威关切地大喊：“玛娜！被凯姆抓住了吗？”

听到了诺威的呼喊，凯姆缓缓地转过了身，但他所望的不是发话的诺威，而是一直沉默的尤利克。

“独眼男子……不，凯姆……时候终于到了，我可一直在等着这一天的来临啊。”向来冷静的尤利克此时竟有些激动。另一边的凯姆也放下了玛娜，走到尤利克的面前，二人拉开了架势。

“……尤利克？”对于尤利克的行为，诺威十分不解，这也令他一时分了神儿，没有注意到一名骑士已抱起了玛娜，向远处跑去。



"诺威！快去救小公主，凯姆由我来对付！"还是反映敏锐的尤利克及时令诺威回过了神，但那名士兵已进入了洞穴。"想要拿玛娜作人质吗……但即使是陷阱，我也必须救她！"

在一种无名冲动的驱使下，诺威奋不顾身地冲进了洞穴。就在斩杀敌兵的同时，耳边也传来了尤利克的声音："什么也无法结束的终结，什么也无法开始的终结……拜托你，给我以永远的安息吧，拜托了！" "？！"——总是轻浮幽默的尤利克竟然会说出这种话，而凯姆又为什么会来这里……他与尤利克又是什么关系……许多问题令诺威十分不解，但现在为了救玛娜，也顾不了那么多了。

低空战 杂兵倒是相当多，不过基本都可以无视，直接攻击TARGET即可。
宝箱：イウヴァルトの长剑

击倒了洞穴内的士兵，却没有找到玛娜的踪影……也就在这时，耳边突然传来螺旋桨的声音。诺威冲出山洞，看到了已升上天际的飞空艇后，他才明白自己中了调虎离山之计，玛娜已被运往了骑士团的大本营。

"玛娜！玛娜——"

如同在讽刺这声呼唤一样，飞空艇的影子越来越小……悲伤的诺威悔恨自己为什么当时让玛娜独自离去；为什么因已过去的往事而去怀疑拼命活在现在的她——事物只有在失去时才知道它的宝贵，这也许是人类永远无法改掉的恶习。

尤利克赶了上来："凯姆已经走了……被抓的小公主怎么办？就这么见死不救？"他走到诺威的身边，期待着后者的回答。

"……去救她！"



"很好很好，这才是个直率的好孩子。"

看到不再迷惑的诺威，尤利克也放下了心中的大石，二人一起去解救玛娜。

空中战 此次目的是追飞空艇，注意可别失手把它打沉了。

一路追着飞空艇，诺威与尤利克这两个前骑士团成员又回到了以前的大本营。

"想不到会以这种形式回到这里……"诺威多少有些感伤，不过众多的骑士已围了过来。

"对咱们的欢迎仪式还真是热烈啊。"依旧是那么不正经的尤利克已提起了斧子，作好了战斗准备。

地面战 敌人分布得十分密集，其中也不乏皮厚耐打的重骑士，要合理分配二人的出场，弓兵最好先了结了。
宝箱：オローの剑・狮子

击溃了重重包围后，诺威闯进了团长室。

"真是吵闹，进来时敲个门如何？就算你是龙的儿子也差不多该记住人的礼节了吧。"面对诺威的到来，西兹莫亚显得十分从容。可诺威完全没有与他闲聊的心情："西兹莫亚！把玛娜还给我！"



"呵，她什么时候成了你的女人了？也好，谋反同仪就一起到那个世界结合吧！"

"我说西兹莫亚先生"，尤利克突然开口，"你做人也真不地道啊，两个年轻人的未来当然应留在这个世上。"

"老不死的背叛者……你终于肯现身了？尤利克！不过你可以放心，你的未来将永远呆在牢里，即使拜托我杀你也是别想……哈哈哈！"西兹莫亚狂笑着拔出了双剑。

养父之仇，陷害之恨，现在正是将账还给他的时候了！二人开始了第一次正式的交手。

"怎么了？就这点水平也称自己是欧罗的儿子吗？欧罗……想起他就让人不爽！我将一直憎恨他，和他的继承人！为什么我替代不了欧罗，为什么不是契约者的他长居骑士团盟主的位置！这永远的谜让我无法平静……可恶！"西兹莫亚眼中燃烧着嫉妒的火焰，攻了过来。

BOSS 只要摸清了他的攻击套路便不难收拾，根据他的招数来进行闪躲和防御。躲不开也可用魔法来架招，总体属于比较脆的BOSS。

如今的诺威已今非昔比，几个回合过后西兹莫亚便败下阵来，不过不服输的他却下令部下处刑玛娜——"钟声敲响十下后，那个小女孩就会被处刑，你阻止得了吗？诺威！"说罢他便离开了房间。

"西兹莫亚，我绝不能原谅你！总有一天要与你一决雌雄！"

不过时间紧迫，现在也没空儿顾着他了。可地方这么大，要找到玛娜又谈何容易？这时第一次钟声已响起，正当二人焦急时，耳边传来一声疾呼——

骑士："快拦住他们！别让他们进地下室！"

在这位好心人的提醒下，诺威冲向了地下室……

地面战 这关是有时间限制的，尽量不要恋战。在地下室里可拿到钥匙，不过只能开一次。如果开错了的话把里边的敌兵搞定后还能再得一把。

几经辛苦，终于及时解救出了玛娜，看到眼前的女孩仍然安全，诺威不禁十分兴奋："玛娜！赶得及实在是太好了！"

"诺威……给你添麻烦了，对不起……"玛娜的眼神无意间歪向一边，自己的过去似乎令她不敢正视诺威。

"不用道歉啊……玛娜。"

"嗯？"

"我愿意相信玛娜，愿意相信拼着自己的全部去解救人民的你才是真正的你……不，请让我相信你吧。"

"……谢谢。"

二人的心结终于解开，接下来就该去解放明命直辖区了。听到这里，玛娜似乎要说些什么，不过尤利克却将她打断……这到底有什么意味？

空中战 注意死神能挡住攻击，等他把镰刀扔出去后再打。

来到了神殿前，却发现门已被打开，看来已先有了访客……不过要确认这点，就要先击退守护于此的魔物。

低空战 没什么厉害的敌人，解开三个房间的机关便可继续前进。

来到了神殿深处，遇见的果然是凯姆。正当诺威要动手时，尤利克却制止了他，"他的目标是我，你们两个先退下吧。"

"为什么？"

"行方不明的连队长，明命之键的守护者，就是你吧？尤利克。" 玛娜突然说道。

"……真是麻烦啊，我本想自己来介绍的。"尤利克挠了挠头，可他随后的语气却变得十分沉重。"诺威，我是个卑怯者。三年前的那场事件……一下子就被凯姆击倒的我吓得跑了出去，丢下了因保护我而受到濒死重伤的欧罗团长……"说到这里尤利克不禁攥紧了拳头，即使脸上戴着面具也无法掩盖他内心的懊悔与自责。"不仅如此，受伤的我因为害怕死亡而与沉睡于此的死神定下了契约，得以生还，而代价就是'不死的身体'……"

"这……是真的吗？那么毁坏明命之键的话你岂不是也……"

可尤利克对此并不介意，也许对他来说，死是一种救赎与解脱，"诺威！再告诉你件事，当我死后，死神会在我体内苏生。当我与它一体化时，也是让我'真正'死去的时机。知道了吗？别错过这个机会！"

"不行！我不想让你死！" "我死之后封印也会解除，你们前进的道路只有这条！"

二人相持之际，凯姆已提起剑走了过来……

"尤利克，退下吧，让我来打！"说罢，诺威冲向了凯姆。两个被称为救世主的人开始了激烈的交锋……

BOSS

凯姆不愧是最强的战士……不，是魔战士，他的剑术与魔法都十分凌厉。不过他也不是无懈可击，找到其攻击的空隙就可进行反攻。推荐使用龙击刃，其最后一击的无敌时间会很实用。

终于，强如凯姆也跪倒在了地上，粗重地喘着气……不过这也只是一时，很快恢复状态的他将还没反应过来的诺威打倒在地。

也就在这一瞬间，尤利克冲了过来，替诺威挡下了凯姆的致命一击。在这一刀下，死神的力量开始在尤利克体内复苏，令他又站了起来——一刀，两刀……承受了凯姆数次重斩的尤利克依旧缓缓地向他走去，支撑他的不仅是死神的力量，还有自己的决心。

这不屈的气势反令凯姆开始后退……想必连他也第一次碰到这种敌人吧。最终，恼羞成怒的凯姆刺穿了尤利克的胸膛，终于令他"真正"地死去。但是，尤利克最后拼尽全力的一掌，也将凯姆推下了悬崖……

死神的死代表着契约者的死，善良仁慈的男子拼尽了最后的力量，守护了好友。

"哎呀……本想再与你好好聊聊的……"濒死的尤利克的脸上依旧挂着微笑，那是一种如释重负般的笑容。

"尤利克！别就这么走了！"诺威大喊。

"别说傻话啊……如果说人的存在价值是为了战胜自己的罪孽，那我已做得足够了……到了那个世界，再去受团长训斥吧……嘿嘿……Byebye。"



随着圣花一起，尤利克的身体化作了光芒。这名男子背负着沉痛的过去，活在深深的自责中，但他生命最后的一瞬却显得那样灿烂，毫无悔恨地将未来托付给了信赖的好友……望着他生命中最后的残光，诺威更加坚定了自己的信念："玛娜……我们只能前进了。"

"嗯……那里会有我们的未来，一定。"

带着尤利克的遗志，二人离开了神殿，与在门外等待多时的雷古纳会合。

"小鬼……那个臭屁的家伙哪去了？"

"……"

"尤利克死了，为了解开明命的封印。"代替悲伤的诺威，玛娜做出了回答。

"……果然是这样，背上的人少了一个虽值得庆幸，可损失了很大的战力啊。"

"即使如此"，诺威开口道："我们也只能前进，为了不让他白白牺牲。"

"那么就告诉你吧，刚才传来的意念让我们去天时直辖区——连地方也告诉我们了。"

"那意念难道来自……凯姆？"这个敢于向命运抗争的人看来不会这么轻易死去。但对于诺威来说，这也已无所谓了，如今的念头只有一个——

"去吧，到最后的直辖区，去结束一切。"

终于，目的地只剩最后一个。如今的诺威与玛娜已没有一丝迷惑，但当时的他们并不知道，等待着他们的是崩坏的开始……

第八章 霸道

在一个偏僻的山脉里，坐落着古老的神殿，守护着它的士兵们对被派到这种鸟不生蛋的地方有些不满。

"啊——真悠闲啊，这种地方有什么可警备的。"可他们还没说完，大地便开始动摇——

"吼——"一声雄浑的怒吼回响在天际。

在另一边，雷古纳已载着二人来到了临近直辖地的上空。

"这里就是最后的直辖区了吗。"诺威问道。

"嗯……终于走到这一步了。解放封印后，世界会充满平等与和睦。"一直冷静的玛娜的语气也有些兴奋。不过在这之前，要先收拾掉拦路的敌人。

空中战 老敌人，不用多说了，注意结界塔。

就在快到目的地的时候，迎面飞来一发炮弹，雷古纳一个不慎被击中了翅膀，暂时无法飞翔。二人也随他一起掉落在了地面，这里正是时之塔前的广场，无数的士兵将诺威与玛娜团团围住。立刻察觉情势的二人摆开了架势，互相靠在一起。即使面对成百上千的敌军也毫无惧色，因为彼此间的信任感支撑着他们。

"玛娜，是你指引我走向了这条道路，让我们一起站到最后。"

"诺威，如果没有你的话我恐怕无法站在这里……一起结束这场战斗吧。"

再次确认了对方是自己心灵的支柱后，二人奔向了战场。

地面战 这关可能算是游戏最后一场大规模的地上战了吧，敌人数量之多从CG里也能感受出来。当然大部分敌人都可以无视，不过在这里练练级也没什么坏处，能升不少级。

宝箱：贤者の意思

突破了骑士团的重重阻挠，二人进入了时之塔，迎面走来的正是西兹莫亚和艾利斯。看到了玛娜，艾利斯心中又燃起了嫉妒的火焰，"诺威，你还跟那个女人在一起！"

"艾利斯，请你理解！"

"我不理解！……你的目标到底是什么？你所看到的到底是什么？"

"我只是……希望这世上受苦的人越少越好。"

"那种事情，我也是这么想的！所以才作为骑士团员日以继夜的……"

"在骑士团里的话，会有许多东西看不清。"诺威打断了艾利斯的话，没有遇到玛娜前的他从没想过，自己的行为反令百姓们受苦。

"说谎！"艾利斯大叫，"借口而已，封印骑士团没有错误……."

"艾利斯你对骑士团一直以来的作为都了解吗？都明白一切你还能这么肯定吗？你这难道不是在蒙蔽自己双眼而逃避吗？！"

"……我……在逃避？"这句话正触动了艾利斯的良心，想必她也对受压迫的人们有所感触吧，只是长年对骑士团的执着令她不敢正视这个现实。

听在一旁的西兹莫亚终于耐不住性子，一把推开了艾利斯，"闪开！被谋反的人迷惑的蠢材！没办法，由我亲自来收拾你们！"

面对一切的元凶，熊熊的斗志已在诺威的体内翻滚："西兹莫亚！我不会让你再为自己的私利而为所欲为了！封印骑士团，就此结束！"

随着清脆的响声，两人的剑频繁地撞击在了一起。没过几个回合，西兹莫亚已被逼得连连败退，只有招架之功而无反击之力。诺威看准了机会，一剑劈在了西兹莫亚的胸前，他坚实的铠甲也被震裂。

"可恶……"



西兹莫亚的铠甲下面竟然是一副漆黑的躯体，周围燃烧着暗蓝色的火焰——这还是人类的身体吗？不过诺威此时也没有考虑太多，一剑便向失去防备的西兹莫亚刺去。面对这种情形，西兹莫亚突然伸长了手臂，将在一旁观战的艾利斯拉到了胸前——诺威的宝剑已无法收住，眼睁睁地看着它刺穿了艾利斯的胸膛。

"艾利斯！！！——"

"哼哼哼……真是顶用的部下。"西兹莫亚冷笑着离开了房间，而倒在诺威怀中的艾利斯已是奄奄一息。

"为什么，我倒下了……西兹莫亚团长阁下……拿我当盾牌？"艾利斯几乎不敢相信所发生的事，



被刺穿的并不只是她的身体，连同坚定不移的信念也一起被粉碎了……

“别说了……伤口会裂开的……”

“善良……明明这样纤细，却这么勇猛……我一直……对你这一点……”往后的话，艾利斯没有再说下去。

“……”面对这一切，诺威只有痛苦地无语。

“……最后的键……在这塔的最上层……去吧，诺威，我不会再阻止你了……”随着这最后的话语，艾利斯闭上了双眼。其实，她只是执着于贯彻自己的正义，执着地思念着诺威——白骑士的心意，最终能传到诺威的心里吗？

“小鬼，你没事吗？”雷古纳赶了过来。

“雷古纳！你已好了？”“不用操多余的心。倒是你，脸色比以前更苍白了。”



“每天……都要失去些什么、打倒什么……憎恨、杀戮……脸色怎么可能好……”尤利克、艾利斯——亲近的人相继离去，对于一个少年来说，实在是难以承受的痛苦。“别那么娇气，你要认识事物的真相，就难免会发展成这样的。”雷古纳的语气依旧那么有力，显示着他经历过的沧桑。

是啊，也只有这样无奈。诺威整顿了一下心情：“……最后的封印在塔顶，出发吧！”

地面战 注意保护奋起的村人们，除了目标外的小兵用龙火一网打尽。毁掉炮台后，便可飞向塔顶。

进入了塔顶的诺威和玛娜，竟在这里遇到了意想不到的人物——许久不见踪影的神官长塞艾雷。

“你还活着！玛娜还活着！啊，就像做梦一样，我一直在等着这一天的到来啊！”见到玛娜的塞艾雷十分兴奋，仿佛又恢复成了天真的孩子。

“神官长塞艾雷，你为什么会在这里？不，先不说这个，你和玛娜认识？”

“何止是认识，玛娜是我的双保胎妹妹。”

“……原来是这样，神官长塞艾雷作为契约者的代价是时间，传闻原来是真的。”

“……是的，我这边也有许多变故，导致18年来一直与玛娜分离。但是！我一直在寻找着玛娜的行踪.毕竟我们是亲兄妹。我想再见到你——”

“——即使在作为神官长的你看来，我是破坏封印、逃离刑场的大罪人？”与兴奋的塞艾雷相反，玛娜对与兄长的再会显得十分冷淡。

“当知道犯人的名字是玛娜时，我吓得呼吸都快停止了……为了确认事实，我才来到这里。”

“……那么你已确认够了吧。”言毕，玛娜转身就要走。

“等、等等啊！我不是你们的敌人！”“但也不是自己人……因为我们要破坏封印。走吧，诺威。”

丢下了想劝阻自己的塞艾雷，二人向塔的深处走去。“塞艾雷……你一点都没变啊，老是袖手旁观……”年幼时的玛娜曾被讨厌自己的母亲丢在了山谷，虽然她一直呼喊着兄长，可塞艾雷最终没能来救她，这件事给玛娜的内心留下了不小的伤痕。

地面战 塔里的地形很复杂，一定要先在附近拿到地图，不然该玩不转了。这关会出现一个新兵种——塞艾雷近卫法师，其攻击力不怎么样，但飘来飘去的很烦人，最好换成玛娜来打。**宝箱：オローの剑・鹰**

在有着最后的封印——时之沙漏的房间里又遇到了西兹莫亚，原来他就是这里的守护者。

执着于弱肉强食的霸道理念的西兹莫亚、坚持于民主平等的仁道信念的诺威，两个截然相反的人展开了最后的死战。

“没用的，诺威！你赢不了我！你受过无法容忍的屈辱吗？尝受过只能栖息于冻土、饥渴到要去吃小石子的苦痛吗？！有过即使失去性命也渴望获得力量的感觉吗？！与生俱来便拥有力量的、不花辛苦就在骑士团获有一席之地的你，根本无法想象作为帝国军残兵的我都遇到了什么样的待遇！”

“帝国军？为什么！既然这样，你明明体会过那种痛苦，却还那么残忍地对待直辖区的人们！”

“只要能获得地位与权力，自己的荣誉和作为人的尊严老早就舍去了。”

“西兹莫亚……你真是个可悲的人。”这一刻，眼前这令人刻骨憎恨的人却让诺威感到同情与悲悯。

“你这算是什么眼神？！像你这种人……给我从世上消失！”

BOSS 西兹莫亚的攻击方式比较单调，蓝一下红一下。蓝色时没法打，躲到远处让他放招，等他打得差不多后变回红色时再回去扁他。

即使动用了契约者的力量，西兹莫亚也没能战胜诺威，他还是败给了欧罗、败给了他的继承人。等待他的只有死亡。

“西兹莫亚，你输了，一切都结束了。”

“随你的便……无法落在我手里的世界，就给你吧……然后你要好好看清楚，你所谓的正义，只是虚张声势的幻想罢了。”

西兹莫亚最后像个武人一样，自我了解了性命；随着他的死，时之沙漏开始崩溃。好在雷古纳及时赶来，将诺威和玛娜带出了时之塔。

所有封印均已解除，骑士团也失去了所有领导级人物，长期受到压迫的人民终于得到了解放。而正当诺威与玛娜为理想的实现而喜悦时，他们却从塞艾雷口中得知了可怕的消息。

“直辖区封印的维持确实需要民众的牺牲，但那是为了封住作为最终封印的赤龙……与人类的女神不一样，龙的力量太过强大，随时有暴走的可能性，所以必须用大量的力量夺去它的自由……民众的生命是为了维持世界而使用的，他们是真正意义上的殉教者……你们解放的不只是人民，还有那只已狂暴的赤龙。”

玛娜无法相信：“说谎……说谎，怎么会……”

“玛娜，你又犯了当年的错误……”

自己的行为竟然再次令世界陷入危机，承受不住打击的玛娜几乎要崩溃，但诺威当然不会允许这种事的发生，为了保住世界，他决定去圣地拦住赤龙。

而此时的圣地已是一片火海，摆脱束缚的赤龙冲出云霄，令火焰肆无忌惮地烧遍每一个角落。

“毁灭吧！！！”——绝望、恐惧、憎恨……封印带来的痛苦令本来冷静的他疯狂。

安赫尔——这只拯救过世界的赤龙要开始让世界步入灭亡……

第九章 复活

赶往圣地的诺威没走多远便听到了一阵响彻天空的雄叫，随后一只如恶魔般的赤龙出现在了众人面前，“可恶……竟敢欺骗我，乌尔多雷！竟把我当成为保护人类的最终封印，怎么能容忍！我只是为了他……他……他是谁？”疯狂的安赫尔已经连凯姆的名字都忘掉了。

诺威试图劝阻他，但安赫尔已听不进任何话语。

“看来是受了相当大的痛苦……真愚蠢，就是因为相信了人类才会变成这样。”

“雷古纳？”——帮助自己解救人民的雷古纳会说出这种话，这令诺威十分惊讶，但当务之急是制止安赫尔。

空中战 安赫尔的火焰威力很强，而且有很高的追踪性，很难甩掉，要在火焰发出时，呆在轮的中央才能躲开。飞到他跟前用火焰喷他几次即可结束任务。

这时，雷古纳发觉到一件事，从刚才开始一直有意念传来，似乎与安赫尔十分熟悉。





“……我们龙通常是没有报名意志的生物，除非对方是很亲近的人。” 雷古纳说。

“他叫什么名字？”诺威问道。

“安赫尔。”

这时，安赫尔来到了自己的目的地，已狂怒到忘我地步的他可能已经忘记，这正是他与凯姆初次见面的城堡……诺威也紧跟着他进入了城堡。从城壁上留下的剑痕来看，凯姆已来到了这里。

地面战 走时别忘了把身后的地图给带上。先击败骷髅兵，救出两个被关的村民后，便可继续前进。途中会遇到抢宝箱的亡灵铠甲，这种怪物攻击方式与重骑士一样，但将其打倒后要赶紧把紫魂击毁，不然它还会复活。

来到了庭院，正遇见了凯姆和向他低吼的安赫尔——“你是什么人……杀！杀！”

“凯姆！”诺威喊道：“让开！赤龙现在充满了愤怒，不阻止他的话，世界会有危险的！”

但凯姆却没有退步的意思。


凯姆 Caim

“凯姆？你的目的到底是什么？你到底是哪一方的？你去破坏封印，是想毁灭世界吗？”

对于诺威的疑问，凯姆没有做任何回答……或者应该说他无法回答，因为声音正是他作为契约者的代价。这时安赫尔又开始暴怒起来，他扑向了诺威。好在凯姆及时将他推开，没有受什么伤。此时安赫尔已飞上了天空，马上就要离去。雷古纳催促诺威狠下心击倒安赫尔，但诺威十分犹豫，因为这样一来凯姆也会死去。也就在这时，凯姆的意念传来：“击倒安赫尔，为了他，也为了我，这是最好的方法。”

封印之红、背德之黑，最强的双龙之战开始！

BOSS 安赫尔相当厉害，等级不够高的话恐怕会很困难。必杀技用时要小心，别浪费了，在躲闪中看准机会使用。

“凯姆！凯姆！”在承受到濒死的重伤后，安赫尔终于想起了这个他一直想见的男人……18年前，安赫尔代替已死的女神成为了最终封印，但神官长乌尔多雷却将其它所有封印的负担都加在了安赫尔身上，使他受到了极大的痛苦。作为契约者的凯姆听到了安赫尔的呼唤，一怒之下杀死了乌尔多雷，他屡次袭击直辖区，只为了令自己的好友从痛苦中解脱，而不惜与全人类为敌。可讽刺的是，苏醒后的安赫尔因痛苦而忘记了他……

“你听到了我的声音……与世界为敌……可我竟然把你忘了……”倒在庭院中的安赫尔已是奄奄一息，内心充满着痛苦、悔恨与歉意……凯姆并没有向他诉说什么，只是走到他的身前，以作为一名战鬼身上无法想象的温柔平静地抚摸着他的脸庞……感到宽慰和满足的赤龙慢慢地闭上了眼睛……

轰然一声，安赫尔与凯姆的身体开始化做火焰……唐突相识、共同奋战、互相理解，直至敞开心扉——无数的回忆在他们的脑海里闪过。为了生存与复仇，本以互相利用的立场结下契约的两人逐渐成为了对方心灵的寄托……而这份延续了十八年的羁绊，于此时走向了尾声。在最后的一瞬间，凯姆缓缓地转过身，向诺威露出了一丝微笑。

“心愿都了结了吗……凯姆。”

“啊……出发吧，让我们一起。”

无情的火焰带走了这超越种族的友情——也许只是诺威的愿望，但在他看来凯姆与安赫尔最后的面容是那样的安详。

玛娜依旧在不安地惶恐自语：“蛇来了、蛇来了……对不起，妈妈……”“没事了，玛娜。凯姆和安赫尔都不在了，没事的。”

最终封印已解，世界将面临灭顶之灾。但无论怎样，诺威也会战斗下去，为了世界，也为了在自己怀中颤抖的玛娜。

第十章 崩坏

最终封印已破，大地顿时变得荒凉，天空的颜色也变得十分妖异，魔物们更是层出不穷，眼前的一切宛如人间地狱。

“好惨……世界失去了封印竟变成这个样子……”诺威叹道。

“不”，雷古纳说道，“这才是世界本来的姿态……也正是因为变成了这样，各种各样的事物才开始复苏。”

要想世界恢复原样，必须再次让女神承担封印。但女神已死，又要去哪里寻找呢？无奈的众人只好先去找塞艾雷，看看对此比较熟悉的神官长有没有什么情报。而这时，许多魔物已聚集了过来。

空中战 敌人的实力有所增强，不过既然能拼过安赫尔，对付他们也不成问题。死神能够抵挡，等他掷出镰刀后再攻击。

来到了骑士团大本营，却不见塞艾雷的影子。

“神官长塞艾雷！在的话请回话！”

“塞艾雷是死不了的，因为他一直被母亲所爱，他是好孩子，我是坏孩子……但是呢，神讨厌好孩子，神只喜爱自己喜欢的孩子，所以我虽然是坏孩子，依旧能被疼爱。”玛娜似乎已精神崩溃了……说话的语气就像是十八年前的小孩一样。

“玛娜！振作点儿！这跟神什么的无关，我们是靠自己的力量活在这世上的！”

既然塞艾雷已不在这里，就没有久留的必要了。二人正要离开时，封印骑士团的残兵们已拥了过来，誓要报一箭之仇。还没打多久，从没遇见过的异形也潜进了通道，开始了一场大混战。


安赫尔 Angel

地面战 异形会变成士兵的样子，十分皮实，不过实际也构不成什么威胁。不想缠斗的话，也可以无视敌人，一口气冲到出口。

终于逃出了大本营。正当要离去时，雷古纳撇了一眼旁边的玛娜，“这女的没有用处了，只能当累赘。小鬼，把她丢下吧。”

“我怎么可能这么做！拯救世界与玛娜，这对于我来说是一样的！”

“那么我问你，你怎么拯救她和世界，为了做到这点你又怎么变强？”雷古纳十分现实的提问顿时令诺威哑口无言。“看你失落的样子简直跟猴子一样，没办法，就给你个建议吧。”雷古纳的脸上浮现出一丝神秘的笑容：“新的世界在天空……”

第十一章 神话

雷古纳带着诺威和玛娜，飞向浮在天空的一座古城。

“刚才被人类称为艇的东西飞向了天空，虽不知是谁，但他可能察觉到了，时空的歪斜唤起了太古的遗物，其中有一座是神龙族建造的古物——古之墓标。”

“神龙族?古之墓标?雷古纳,你都知道些什么?”从没听过名词接连出现,令诺威脑袋里满是问号。

“古之墓标里积累了神龙族遗留下的智慧,以及如何渡过危机的记录。”

“神官长塞艾雷不在……也许他也前往那里了。”诺威沉吟道。

“去那里看看要比空想实际得多吧?”雷古纳说道,“反正如今也没有其它的办法。”

“雷古纳……你总是能指引我、帮助我。如果去那里能获得力量,拯救玛娜的话,出发吧!”

诺威再次加深了对雷古纳的信赖,但他却没有察觉雷古纳真正的用意……

空中战 要进入墓标必须先击败守护的龙们。虽然对方是龙,但实在脆得要死,放开打吧。

空中战 进入墓标内部,这里没什么敌人,就是看剧情用的,当心别迷路就行。

在墓标里,“种之书”讲述着世界的历史。从中可以得知龙与人都是被神创造的,但龙族为了登上神的宝座,利用十八年前一对悲哀男女(似乎是凯姆的妹妹、也就是前女神芙丽亚和她的未婚夫因特巴路)的结合创造出了用来对付神的王牌——真人类,而此人正是……诺威?!

“这是怎么回事?”诺威面对这一切既惊讶又困惑,不知所措。

“……时候一到,你就算不想也会知道的。”雷古纳没有任何惊讶,似乎老早就知道一样……



雷古纳 Legna

出了墓标,发现刚才的飞空艇正受到龙们的袭击,赶忙去解围。

空中战 注意保护飞空艇,别飞得太远。

飞空艇掉落在墓标上,飞往那里一看,竟然遇到了本以为已经死去的艾利斯!

“……这是时空的歪斜导致的幻像吗?”诺威简直不敢相信自己的眼睛。

“诺威!你在说什么莫名奇妙的话!快来扶我一把!”虽然飞空艇的坠落令她受了点儿伤,可精力还真是丝毫不减。

“艾利斯……这不是幻觉,是真的艾利斯!你还活着!”欣喜若狂的诺威冲上去将她抱在了怀里……原来当时是塞艾雷救了她。

“神官长塞艾雷也在这艇上吗?”诺威问道。

“艇里只有我,神官长塞艾雷有要做的事,先行离开了。”

一听到塞艾雷,本来无神的玛娜突然说话了,她几乎是大喊着——“塞艾雷!塞艾雷!塞艾雷!妈妈,塞艾雷才是坏孩子!”

“这女人……?!”自己的“对手”突然变成这样,令艾利斯也惊诧莫名。

“……崩溃了,一切……”诺威伤感地说道,“所以我必须要救世界和玛娜!”但突然——

“没有救的必要。”——这句话竟然是玛娜自己说的,她的语气不再惶恐无序,神情也变得十分诡异。

“玛娜?”诺威困惑不安地问道。

“敢向我挑战的愚蠢的龙啊,人啊……”玛娜似乎已经完全变成了另外一个存在,“人是我的玩偶,龙是我的奴仆,庭院无论几次也能再造出来,我才是拥有一切的存在!”渐渐地,连声线也已不再是原来的玛娜……这种感觉,就像是十八年前作为司教的她——企图毁灭世界的神竟然再次于她体内降临!

可诺威又怎么会允许自己心爱的人被夺去呢。“玛娜,回来啊!我需要活在现在的你!玛娜!!”

这强力的思念将他带入了玛娜的心中——

在内心世界里,玛娜的眼前是一个奇异而又熟悉的场景:一个沉默的男子强拉着一个小女孩踏上旅程,即使那个小女孩怎么抱怨,男子也没有松手的意思——那正是年幼的自己和当年的凯姆。

“不要!我不想看、我不想听!我不想回忆起来……我已经受够了。别欺负我,妈妈……”玛娜的意识渐渐被神吞噬……

另一边,诺威来到了一个陌生的地方,这里是天使教会的礼堂,十八年前的决战地,一个小女孩正在他面前哭泣。“爱我?爱我?你会爱我吗?”她的气质很快让诺威知道了这是处于精神世界中的小玛娜。“没事的,玛娜,我会保护你,回来吧,回到我们的世界。”

“你是谁?你会爱我吗?玛娜会当个好孩子的。”从没被人疼爱过的小女孩两眼里充满着对爱的渴望。

“没关系,不当好孩子也可以的”,诺威轻柔地说,“我需要的是现在的你……”

就在这时,神的意志突然出现,周围冒出了无数个小玛娜,一起袭向了诺威。

“把玛娜还给我!”诺威大喊。

“不行!她将成为我的血肉。”

BOSS 大部分小玛娜都是幻像,本体只有一个,其特点是老在远处放魔法,追着她打即可搞定。

在诺威战斗的同时,他的思念渐渐传给了玛娜。

“你是谁?那声音我听过,温柔的声音,为我担心的声音……需要我的人是你吗?你需要我吗?我想回去……因为有等我的人……”

在这种相互的思念下,神的意志的束缚越来越弱……已恢复理性的小玛娜有些胆怯、而又有所期待地张开了口:“我……可以回去吗?我有属于自己的地方吗?”“我会成为你归去的场所,这样好吗?”

在犹疑和胆怯的眼神后,是那坚定而又喜悦的回答——“……我……想回去!”

“可恶!可恶!可恶!”这是神那恼怒的吼喝。



终于,玛娜克服了内心的弱点,完全摆脱了神的束缚……二人一起回到了现实世界。

目睹了这些,艾利斯以往的嫉妒已完全消失,取而代之的是发自内心的祝福:“诺威,了不起啊,你确实救出了自己重要的人。看到这个,我也可以下决心了。”她的笑容里带有一点寂寞。“你们的事已解决了吧?那么来帮我吧。既然飞空艇已坏,可依靠的只有你的龙了,希望你能带我去一个地方。”

“什么地方?”

“约束之地,令世界还原的场所。”

第十二章 终焉

虽然赤龙已死,但塞艾雷已找到了新的女神,世界又有了恢复的可能。燃起希望的众人马不停蹄地前往约束之地。

空中战 最后的杂兵战,敌人的实力自然不容忽视,其无论是防御还是攻击都十分不俗。小心应战,盯住一个后往死里打。当心别被围上,不然掉血很快。



终于来到了约束之地，可雷古纳的态度突然大大转变。一直帮着诺威拯救世界的雷古纳如今对此已毫无兴趣，他要诺威作为真人类协助他们神龙族完成多年的夙愿。这突然的决断令诺威一时不知该如何选择。

“请好好考虑一下……自己的未来，诺威。我会一直跟着你的。”玛娜深切地说道。

“……对不起，雷古纳，我不能跟着你。种之书是什么样的计划我不清楚，但我要作为人类而活。封印仪式若成功，世界会被拯救，我有看到最后的义务，这就是我的选择！”

“我再说一遍，种之书不是预言，而是神龙族对未来的真实记录。”雷古纳喝道：“我会让你明白违背现实是不可能的！同伴们，苏醒吧！达成我们夙愿的时刻到来了！”

在雷古纳的呼唤下，成千上万的龙出现在了天际。而仿佛与之相呼应一般，无数的巨人挺立在大地上，与龙族展开了震天动地的激战。

这时塞艾雷赶来，据他所说，龙们之所以会采取这种行动，是受到了体内血之记忆的驱使——杀掉创造自己的神，以自己的手支配世界。一旦让龙族得逞，世界会变得更加混乱吧。

“那么……雷古纳最初就在欺骗诺威吗，说着要帮助诺威……”玛娜有些哀伤地说道。

“……但却只想着神龙族的事……可恶！”自己“父亲”的背叛，这是多么沉重的打击。这时雷古纳飞了过来，一击便将众人打进了坑里。耸立在他们眼前的，是一个造型诡异的再生之卵。

“这是骨之枪，对我们神龙族来说是最高的卵。利用神留下的玩具，创造出弑神的战士。连神都没有察觉的计划，神龙族的思虑比山还高，比海还深！”雷古纳十分得意地说。

玛娜大惊：“这……可是违反自然规律的！”

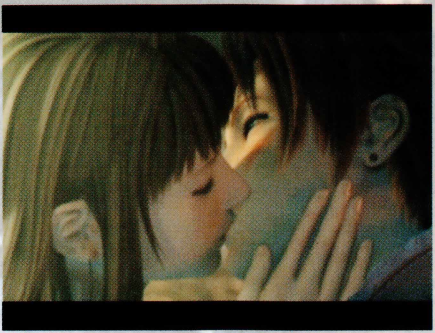
“啊……丑恶，雷古纳，它和现在的你一样丑恶！”诺威提起剑冲向了雷古纳，但人的力量再强也难以与龙对抗，雷古纳的重击把诺威打翻在了地上。

“诺威！”玛娜跑了过来，将他扶起。

“……我一直讨厌被人称为救世主，但真是讽刺啊，现在被称为区区的人类却是这样不甘心……如果可以的话，我祈求能成为救世主……”诺威缓缓抬起头，望着面前这个支撑着他的女孩儿……“我想要拯救你……”



二人之间已不再需要其它言语，对于这第一个给了自己爱、拚命保护自己的男子，玛娜默默地献出了自己深情的一吻——感情会令人脆弱，但也会使人坚强。也许是在这种难以名状的情感鼓舞下，诺



威的身体开始发光……一阵闪耀过后，他觉醒成为了真人类。轻轻地松开玛娜的手，诺威奔赴向了战场……而在天空，雷古纳的身体也已进化成了血之记忆的最终形态，父子间展开了最终的悲壮对决。

“诺威，在你的眼里散发着思念的光芒，以及十八年前背负着悲伤宿命的男女之爱。”

“我也看见了，你的眼里有我：相信自己是龙、一直练习飞行的年幼的我。”

“当时还是全裸着身体呢，连衣服都不会穿。”

“靠着你的背而睡，偷偷剥了你的鳞片当护符……种之书有没有连这也提到？我是多么地崇敬你，这一切也都预见到了吗？”

“无聊，我只是遵照神龙族的血之记忆而已。”

“雷古纳！在谈神龙族之前，你是我的父亲！而我是你的儿子。”

雷古纳沉默了一会儿，但很快又恢复了原来的语气：“……最后再问一次，诺威，跟我一起来吗？”

“雷古纳……我想和你在一起，如果那是作为父亲的你……但是，是分别的时候了。”

如今的雷古纳已不再把诺威当成儿子，而是背负种之书预言的真人类……那么，决断只有一个——将“父亲”雷古纳击倒！

> **BOSS** 操作方法与骑龙时一样。打到了这里也没什么可说的了，相信自己，去争取最后的胜利吧！

“不可能……不会这样的……种之书，难道不是绝对的吗？”

“不明白吗？儿子超越父亲，在哪个时代，哪种生物都是这样的。”“……无聊。”

“……再见了，雷古纳，谢谢你抚养了我。”

“到这会儿还道谢吗？哼……傻家伙……跟你‘父亲’还真像啊……”

随着雷古纳的死，其余的龙也纷纷散去，青年超越了名为“父亲”的存在，斩断了过去，赢得了未来。但是等待着他的，将是另一个离别——艾利斯就是新的女神。虽然自己无法再作为一名普通的女孩出现在诺威面前，但若能拯救这块诺威所在的大地，她也心甘情愿地选择了这条道路……就这样，艾利斯的身影消失在了封印神殿内……

“世界又恢复了生机……人们会这么说吧。但在我看来，是世界又再次回到了神的束缚中。”玛娜伤感地说道，“以一名女性的未来为牺牲，这样换取来的和平实在是……”

“但是……这是我们能做的最好的选择……”

“是啊……但是，我们有未来……艾利斯作为一名普通女子回归的那一天，我会等待着它的到来。”

诺威与玛娜望向远方，向艾利斯默默地祝福……即使未来是悲剧的轮回，他们也会背负着过去而坚强地活下去吧……因为那是他们坚信的生存意义。





由广阔的世界观设定来创造所谓无限的灵魂，在自由的游戏舞台里来书写属于自己的剧情，这就是光荣公司曾于PS时代末期推出的高自由度RPG大作《龙士传说》，此番复刻的加强作《龙士传说　无限》将在更为绚丽的游戏画面下为我们带来无限自由的乐趣。

PS2	本刊译名：龙士传说 无限			
角色扮演	KOEI	2005.6.23	7140日元	81KB
	DVD-ROM	日版	1人	12岁以上

一、游戏核心

作为高自由度的RPG，本作没有固定的流程和主线，所以其不同于传统的RPG所突出的剧情发展。在这样一个玩家享有高自由度的游戏世界中，既然要推动游戏的进程，那么必然有其DIY的核心，而就本作来说那就是"灵魂"和"任务"。玩家扮演拥有无限灵魂潜质的主角来培养自己的灵魂，并采取接受冒险者任务的方式在锻炼灵魂能力的同时来一步步触发事件推动剧情的发展，这就是整个游戏的核心。

灵魂

灵魂，ソウル，其实简单点说就类似于角色的职业，玩家将能创造主角自己的灵魂属性并能完全依据自己的喜好来发展和培养并决定使用的灵魂；换言之也就是本作不必拘泥于传统RPG中角色职业的限制，游戏中可以把通过完成任务所获得的灵魂点数分配到自己的六种性格上，也就是所谓的灵魂能力。性格的走向则决定了主角的职业取向，一开始的主角没有传统RPG中那样所谓固定的职业，而是一种无定向的灵魂状态。玩家可以凭借灵魂能力的发展和相关要求来随时选择成为20余种灵魂中的一种，各灵魂不仅能影响角色的基本能力，而且也将决定所能习得的特技的不同，首先我们来介绍灵魂的创造。

游戏一开始就是进行主角灵魂的创造，有"神の手に魂を委ねる"（由电脑随机创造角色的灵魂和各属性能力）和"自らの手で魂を示す"（自己动手进行创造）两项选择，那我们当然是要选择后者来一步步创造自己的灵魂。首先是输入自己的姓名，接着是进行男女性别的选择，这一点很重要，因为这将决定主角的身份取向以及影响



初阶段剧情的发展（共对应有五种身份的选择）；然后是决定生日，这将影响到角色基本能力，接下来是主角头发颜色的选择，此将影响自己的精灵属性。最后回答完几个神提出来的问题（答案将影响基本能力和精灵值）后进行最重要的主角登场身份的选择，男女分别各有两个不同地点的登场身份和一个相同地点的登场身份，也就是五种身份对应的不同初阶段剧情，当然也可以选择"チュートリアル"这项将以游戏默认的第一男女主角的登场身份开始，即男主角的"皇宫所在的大都市"和女主角的"地图上没有的村落"。至此，灵魂的创造完成，但是任何事物的发展都是三分天注定、七分靠打拼，就算在这里没有创造出能力出众的灵魂玩家也不必懊恼于此，毕竟在游戏中的锻炼才是养成灵魂的关键所在。

代表灵魂能力的六种性格分别是：Brave(勇敢)、Kind(善良)、Search(探索)、Belief(信仰)、Wild(野性)、Cool(冷酷)，其分别对应六大系别的灵魂。当这些能力值符合一定条件而成为某种灵魂状态时，将对角色的基本能力参数如STR、VIT、INT、MIN、AGI、DEX等产生相应的影响，另外所能习得的特技也各有不同，具体见下表：

（"随机"表示将能随机分配到各值的点数，△表示该值要求在5以下）

系别	灵魂	灵魂能力条件						基本能力成长							习得特技	所需技能点数
		Br	K	S	Be	W	C	STR	VIT	INT	MIN	AGI	DEX	随机		
N	ブルーフレア	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	--	--
Brave	グロウファイター	2	0	0	0	0	0	3	3	1	1	2	1	0	ハイスラッシュ	100
															ハイバースト	100
	マイティブロウ	6	0	0	0	5	0	5	4	1	1	1	1	1	メガバースト	300
															タワーブレイブ	600
	ルーンファイター	12	1	5	3	0	0	3	4	3	1	1	1	2	エンチャント	200
															スペルドライブ	500

系别	灵魂	灵魂能力条件						基本能力成长							习得特技	所需技能点数
		Br	K	S	Be	W	C	STR	VIT	INT	MIN	AGI	DEX	随机		
Brave	ロウフルブレード	18	7	0	4	0	0	4	4	1	4	2	2	2	デヴィルゲート	800
															ホーリーハート	900
	アークソード	24	0	7	7	0	0	5	3	1	2	4	2	2	ギガスラッシュ	800
															ソニックブロウ	1000
	クロムハート	34	13	0	0	0	0	4	5	1	3	3	2	3	ゲイズクラップ	700
															オーラパーム	700
															ギガバースト	800
Kind	ボウガンナー	0	2	0	0	0	0	2	2	1	1	3	2	0	ハイグライド	100
															スナィプレンジ	100
															ロングフィード	300
	アルバレスト	3	8	0	0	0	0	3	2	1	1	3	2	1	エイムクラック	200
															ロングショット	300
	ファニーフェイス	0	34	3	0	0	10	1	2	2	1	4	5	2	デュアルグッズ	500
															デコイダンス	600
															イルジョニック	700
Search	ウォーロック	0	0	2	0	0	0	1	1	3	3	2	1	0	ロースペル	100
															レバレーション	100
															チャージスペル	300
	ニルヴァーナ	0	0	6	1	0	4	1	2	4	3	2	1	1	ハイスペル	800
															スペルブロック	900
	アガスティア	0	3	12	5	0	0	1	2	5	4	2	1	2	ユナイトスペル	800
															デュアルスペル	2000
	アムドゥシアス	0	11	34	11	△	0	1	1	5	5	1	5	3	ウォークライ	400
															ソウルソング	800
															メンタルゲイン	1000
Belief	クレリック	0	0	0	2	0	0	2	2	2	3	1	1	0	ヒーラースペル	100
															マインドスペル	200
	パトリアーク	0	4	1	6	0	0	1	3	2	5	1	1	1	ターンゴースト	800
															ホーリースペル	1000
	ネガヴァニティア	9	△	8	34	0	5	3	3	3	4	3	2	3	シャドウオーラ	1200
															バニティスペル	1500
Wild	グレイティルス	0	0	0	0	2	0	1	2	2	1	2	3	0	センスオーラ	100
															ルナカウンター	400
	ホワイトファング	4	0	0	0	6	1	2	3	1	1	4	2	1	ゲイルラッシュ	400
															プロテクション	600
															ソルカウンター	700
	ブラックバイパー	7	0	0	0	19	3	1	1	5	5	2	1	2	ダークシード	900
															ハイメガスペル	1200
															スペルラッシュ	2300
	シャイニングレオ	8	5	0	0	34	0	5	5	1	1	3	2	2	オールアタック	1000
															バーニンレイブ	1600
Cool	グレモリィ	0	0	0	0	0	2	1	2	1	1	3	3	0	ディテクター	100
															ベノンニードル	100
															フェザータップ	200
	トリックスター	1	0	4	0	0	6	1	3	1	1	3	4	1	アンチハードル	400
															ハインドサイト	500
															シャドウノック	600
	ルナシャドウ	5	0	0	0	3	12	3	1	1	1	5	4	2	メガスラッシュ	300
															タナトスエッジ	900
															クイックアーツ	1000

冒险者任务

灵魂的成长离不开任务，因为只有通过在ギルド（冒险者工会）完成任务后才能获得用以分配增长灵魂能力的灵魂点数，基本上每完成一个任务能获得1个点数，此外还可以获得不少的金钱和经验值。

任务的另一个重要作用就是推动游戏进程，在完成初登场阶段的固定剧情后，玩家就要多走动于各大城市的工会间去接受任务开启各周边地点或是触发事件，而有些特殊任务往往是推动进程的关键。

任务大致上有五个类型，分别是配达、救出、护卫、探索和退治，相应的期限、难度和报酬都各有不同。配达是将特定的物品交付到目的地的特定的人手中，是最简单也是游戏初期最适合接受的任务类型；救出是前往指定地点将特定的人救回即可，通常都是一些被困在周边地区迷宫中的人；护卫则类似于保镖工作，保护委托人到达其目的地；探索需要按照委托书上的指示到目的地找到特定的物品；退治则往往多是一些难度较大的任务，需要打败指定地点的指定怪物，而对手强度与报酬是成正比的。在完成任务的过程中尤其要注意期限，一旦超过期限也将会被视为任务失败，任务失败的话工会是要收取与报酬金同额数量的罚金作为违约金的，因此把握好时间和任务的要求是十分重要的。

二、系统菜单

游戏中按△键可以调出系统的基本菜单，共分为八项，所有的指令操作都在这里进行。

1、アイテム

物品，将回复、攻击、状态变化和能力变化这些道具都分类开来各自一项指令，其它的还有武器、防具和特殊装备这三项，主要用于舍弃操作，最后一项是重要物品。

2、魔法

所有的魔法系均可在此查阅，回复系魔法可以根据情况在非战斗情况下使用。魔法全部有

六种属性，大致分为两类，其一是与精灵属性有关的精灵系魔法，有火、水、土、风四种，相克性为火→水→土→风→火，另外一类就是圣、暗两种属性的神官系魔法。在这个菜单中依照效力包括全部八种的魔法系别，相关说明如下表：

ロースペル	下位精灵术系	针对敌单体的各种单精灵属性魔法
ハイスペル	上位精灵术系	针对敌全体的各种单精灵属性魔法
ヒーラースペル	HP回复系	无属性的各种HP回复魔法
ホーリースペル	圣神官系	针对敌方的各种圣属性魔法
ユナイトスペル	组合精灵术系	针对敌单体的各种双精灵属性魔法
ユニオンスペル	高级组合精灵术系	针对敌方的各种全精灵属性魔法
バニティスペル	暗神官系	针对敌方的各种暗属性魔法
マインドスペル	状态精神系	无属性的各种状态攻击魔法

人物能习得的各种魔法与精灵属性的等级有关，通过战斗将能获得精灵属性的经验值。

3、能力值

可浏览人物的能力状态参数，HP、MP、攻击、命中、必杀、防御、回避、后敏、魔法这些常见参数都很好理解，至于STR、VIT、INT、MIN、AGI、DEX这几项需要作些说明：

STR	力量值，决定物理攻击效果的力量，影响攻击力
VIT	影响HP，包括升级时最大HP的增率和被攻击时的损害
INT	精灵力，影响魔法使用时的效果和魔防程度
MIN	影响包括升级时最大MP的增率和决定光、暗属性魔法的效力
AGI	速度，影响战斗中的行动顺序以及二度攻击和先制攻击的概率
DEX	非战斗所用的技巧度，配合开锁的技巧用于游戏中宝箱的开启

特别需要一提的是对于游戏中宝箱的开启，前提是要有Cool系中的グレモリィ灵魂状态所习得的ディテクター技能，然后再根据宝箱开启难度所要求的DEX值来决定是否成功开启，但是并不是所有的宝箱中都有物品，有的甚至是陷阱。

4、装备

进行武器、防具和特殊装备的更换。

5、スキル

技能，一种特殊的攻击手段或能力，通常都具有很特别的效果，需要配合相应的灵魂再依靠消耗各人物的技能点数来习得，技能点数可在战斗后获得，在这里其被依照效果分为六大类别，主要用于进行技能的习得和加强，Master级别为最高。

6、ソウル

灵魂，这里除了可以查看到相关数值参数和灵魂状态图外，还可以进行灵魂点数的分配以及进行灵魂状态的选择。

7、情报

包括"所接受的任务"的资料查看和与同行伙伴交谈倾听他们的意见，有时当自己不知所措接下来该做什么时不妨听听他们的建议。

8、システム

本作最为方便之处便是除了在地图和战斗画面以外的任何地方随时都可以通过这里的指令进行记录和读档，另外还有光荣公司一贯常在游戏中加入的"人物列传"，可以查看目前所收录的人物信息，本作有超过100位以上的登场人物，所以想要全部登录的话也是有一定难度的。"历史事件"则相当于日志记录，玩家的冒险历程都将记录于此。

三、战斗

1、指令

灵魂的养成是服务于战斗的，而战斗也是完成任务和冒险的必要手段。本作的战斗系统设定还是相当出色的，敌人在画面中都是可见的，是接触式发生战斗，并且战斗中的逃跑成功率也相当高，而无论是战胜或逃出战斗模式后自己都将能有一段隐身时间，此间内能够完全回避敌人，战斗指令说明如下：



攻击	使用武器的常规物理攻击，武器效果与站位也有一定关系
スキル	发动技能
魔法	使用魔法，消耗MP，包括发动魔法系技能
アイテム	使用物品
チャージ	本回合进行蓄力，次回合能发动チャージスキル强力攻击
防御	对本方指定人物进行防御，自身防御不能
移动	队列变更移动位置，对飞行系战斗时有利
逃げる	逃跑，除了剧情特定的战斗外，一般都能成功

2、经验

战斗中采用的是回合制，根据敌我的AGI值来决定行动顺序，而且攻击手段也相当丰富，除了常规的物理攻击外，还能依照情况发动特技或魔法的攻击，有时候还能遇上"先制攻击"和"二度攻击"的好事，有利于提早结束战斗获得"Fast Break"的评价，即是最高将能得到5倍于原经验值、精灵经验和技能点数的奖励，这些的获得都与战斗结束的回合有一定的关系，具体如右：

1回合内	5倍值获得
2回合内	3倍值获得
3～4回合内	2倍值获得
4回合以上	仅获得原值



另外就是在战斗后获得的金钱通常都不多，多数情况都是0，这也倒符合现实，怪物身上怎么会常带上钱呢？所以要想凭普通的战斗还积累金钱是很辛苦的，还是在工会接受任务赚钱要来得容易些。

5、攻击效果

前面多次提到了战斗中角色的站位，这是本作战斗中一个很特别的设定，大致分为飞び出し、前卫和后卫三种位置，默认的各角色站位均是前卫，冲在最前方的是飞び出し，而后卫位于队列的最后方，其具体各位置对应目标的攻击效果如下：

	飞び出し	前卫	后卫
飞び出し	攻击4倍 受损4倍	攻击双倍 受损双倍	攻防正常
前卫	攻击双倍 受损双倍	攻防正常	攻击减半 受损减半
后卫	攻防正常	攻击减半 受损减半	攻击不能

但以上效果对于使用枪和弓箭的角色无效，这两样武器的攻击效果不受站位距离的限制，也不会因为站位的不同而发生变化。除了站位以外，还要特别注意飞行类怪物也会影响攻击命中率，无论站位如何，大部分的武器对于其的攻击命中率只有原1/4，枪对于其的攻击命中率为原1/2，只有弓箭的命中率不受其影响。

四、设施

游戏舞台拜亚希昂（バイアシオン）大陆共有12个都市和村镇，其中的基本设施也是游戏中相当重要的一部分。

1、道具屋

购买和卖掉道具的地方，不过可买到的道具各地都大同小异，基本都是些普通的回复性道具。

2、锻冶屋

打造和强化武器的地方，当然也出售一些常见武器，各地的武器基本都一样，另外还可以在此对自己的武器进行改名。对玩家来说，来这里的目的更多地还是进行武器的打造和强化，包括升级武器强度、改变武器形状和增加特殊效果。另外在有的锻冶屋里还有教堂的神官，在他们处可以免费更改自己武器的精灵属性。

⑴升级武器强度，包括武器的攻击力加强和防具的防御力增强，进行该项强化需要用到钢炼石，每次消耗一个，另外还需要交付一定的工钱，每样装备最大可升级到Lv7，具体如下：

Lv1→	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7
支付工钱	500	1000	5000	12500	27000	50000
武器攻击力	+4	+5	+5	+6	+7	+8
防具防御力	+2	+3	+3	+4	+4	+5

能够找到钢炼石的地点如下（地面上闪闪发光的则是，调查后即可得到）：ゼグナ矿山、贤者之森、死龙洞窟、新月之塔、梦幻之湖、ルンホルス之森、城塞都市迹、求めし者の荒野、未开之森、伪りの森、虹色山脉、リューン之森、火山岩地带、地下墓地、圣光石之矿山、古树之海、はぎまの塔、炎龙山、ラミリー山、ラミリー之森、灵峰トール、饥饿者迷宫。

(2)改变武器形状，一共有A到F六种形状的改变，对于各参数都有影响，但为不定性，甚至还可能是下降，每次进行升级改造需要支付500元。

+15000	+65000	+120000
幻觉→	失明→	石化
		眠
	诅咒→	混乱
		麻痹

(3)增加特殊效果，为武器增加在战斗中除攻击之外的特殊效果，使敌人陷入异常状态。

3、宿屋

全面恢复HP和MP的地方，每住一晚需要50元。

4、酒场

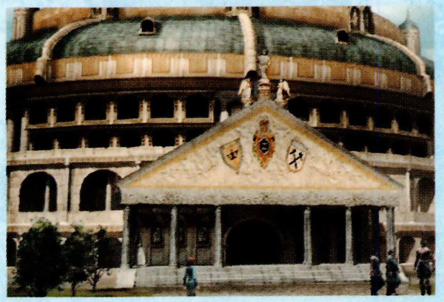
是可以获得情报的地方，在吧台向老板买酒可以从他那获得一些有用的小道消息，当然钱花得越多能听到的消息也就越多。另外这里也是非常重要的一个获得伙伴加入的地方，往往当进入时发生事件或有触发主角的单挑战斗的话，一般都会有新同伴在稍后加入，多来酒场逛逛会有收获的。

5、工会

冒险者工会，接受委托任务的地方，对玩家来说相当重要，除了普通任务之外有时还能接到一些触发事件的特殊任务，前面在任务的部分已作过详细讲解。另外比较有意思的是在エンシャント都市的工会里还有位谜之冒险者，在他那可以进行小游戏的赌博，只要先给他100块就能进行，赢了的话玩家将得到200元奖励，这游戏首先要玩家压制点数，压到的数字将是游戏的难度，接下来压中数字后进行游戏的挑战，有点类似于《太阁立志传2》中攻击对手时所采用的方式，只要游标停在蓝色的部分就算赢。

6、特别场所

在自由都市利贝鲁达姆（リベルダム）有两个较为特别的场所，首先是美术馆，在那里收藏着世界上几乎所有的珍贵名画，从这些画中能



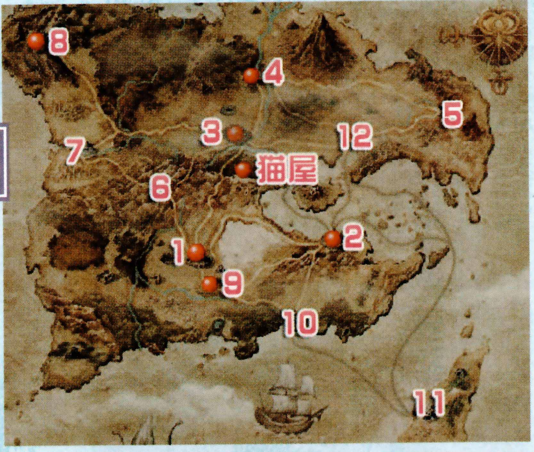
够了解到一些文献和历史资料，而且还能碰到这里首屈一指的大富豪收藏家弗戈（フゴー）。另一个场所则是斗技场，要是对目前自己的等级有信心的话不妨到那里去挑战试试，首先要参加8人组的预选赛，要是能连胜8人以上则可获得决赛资格，千万可别小看这里的对手们，每个都是非常了得的，



初期想要胜一场几乎是天方夜谭，而且每天只有参加一次预选赛的机会。要是通过了预选则可进入决赛阶段的淘汰赛，其将于每年的8月举行，玩家要先从1/8决赛一路杀到决赛挑战冠军，在时间有闲暇的情况下来这些地方玩玩倒还是挺有意思的。

五、世界·Map

本作是一款世界观设定相当庞大的游戏，当然这也离不开其浩瀚的世界舞台，除了有12个都市城镇外，还有周边的40余个地区，想要踏遍世界各地的话也不是件简单的事情，加上穿梭往来于各都市间也要花上相应的天数，对于有任务在身的主角来说，如何计算好时间消耗来安排自己的日程以免误事就相当重要了，各地到达时所需天数见下表，其中括号内的是若采用乘船的方式时消耗的天数，乘船费用是每次300元。



	エンシャント	ロストール	ノーブル	リベルダム	ロセン	アルノートゥン	ウルカーン	アキュリュース	エルズ	ドワーフ王国	テラネ	アミラル
エンシャント	×	6	8	6	4	12	8	8	12	4	4	12
ロストール	6	×	2	8	10	16	14	10	12	6	12	4
ノーブル	8	2	×	6	10	18	14	12	10	6	12	4
リベルダム	6	8	6	×	4	18	8	14	8	10	10	6
ロセン	4	10	10	4	×	16	4	12	8	8	6	10
アルノートゥン	12	16	18	18	16	×	20	6	24	12	16	22
ウルカーン	8	14	14	8	4	20	×	16	12	12	6	14
アキュリュース	8	10	12	14	12	6	16	×	20	6	12	16
エルズ	12	12	10	8	8	24	12	20	×	16	14	6
ドワーフ王国	4	6	6	10	8	12	12	6	16	×	8	10
テラネ	4	12	12	10	6	16	6	12	14	8	×	16
アミラル	12	4	4	6	10	22	14	16	6	10	16	×

周边地区	路程
废墟	0天
魔道之塔	0天
贤者之森	1天

周边地区	路程
乙女之镜	1天
死龙洞窟	1天
新月之塔	3天

罗斯托鲁（ロストール）

周边地区	路程
ゼグナ矿山	1天
饥饿者迷宫	2天
ルンホルスの森	3天
城塞都市迹	4天

大陆南方大国罗斯托鲁的首都，皇宫所在地，各个贵族的豪华官邸也不少，城市发展极不平衡，在贵族势力占主导的这里同样也有破烂不堪的贫民街，都市左边的平民区和右边的贵族区形成极大反差。这里各种设施都很齐全，其中锻冶屋在道具屋的地下一层，另外这也是第一男主角的初登场地。

利贝鲁达姆（リベルダム）

周边地区	路程
龙王之岛	2天
龙骨沙漠	2天
龙骨断层	2天
虹色山脉	2天

自由都市利贝鲁达姆是大陆东方的商业之都，城内充满着繁华气息，不少富豪们都云集于此，城市的中央有着巨大的钟楼，另外城内还有美术馆，最特别的莫过于城市左上方的斗技场，每年8月进行的斗技赛是最吸引人气的时候，城内有内港通往其它城市。

艾恩夏托（エンシャント）

支配着北大陆的强大军事国家ディンガル帝国的首都，是与南方的罗斯托鲁相对立的北大陆政治、经济中心，也是整个大陆上规模最为庞大的城市。城内还有天空之神的神殿。

特拉内（テラネ）

周边地区	路程
ツィーネの森	1天
寂静洞窟	3天
绀碧洞窟	3天
灵峰トール	3天

艾恩夏托北方，同属于ディンガル帝国的一个小城镇，海拔较高，虽然看上去比较落后，但各种设施还是齐全，说起来其最为有名的还是周边的灵峰，这也是第二男主角的初登场地。

乌鲁卡恩（ウルカーン）

周边地区	路程
凤凰山	1天
炎龙山	2天

虽然位于大陆的边缘，但却是个魔法研究的圣地，在城内的山脚底下住着有名的魔导师シェムハザ。

多瓦福王国（ドワーフ王国）

周边地区	路程
北之地下街道	0天
南之地下街道	0天
西之地下街道	0天

罗斯托鲁以北横断山脉上的一个小国，给人感觉其完全是架设于熔岩之上，通过工会的特别委托人员的带领可以去那里，不过里面所“居住”的几乎都是怪物。

阿基琉斯（アキュリュース）

大陆西部水之神殿所在的水乡气息浓厚的美丽小城市，据说由水之神兽守护着这里，通过城内的码头乘免费的船只前往。

周边地区	路程
南之谷	1天
北之谷	2天

阿尔诺（アルノートゥン）

大陆西北最边缘处的城市，是天空之神所在的地方，典型的宗教都市，通过升降机前往，在城内山顶处正是天经院的神殿所在。

周边地区	路程
圣光石矿山	1天
アハブ	1天
はざまの塔	3天
古树海	3天



诺布鲁（ノーブル）

隶属于罗斯托鲁王国的田间小镇，距首都也相当近，因为地方官的管理不善，这里居民们的生活过得苦不堪言，同时这里也是第二女主角选择"金黄闪耀的田间"的初登场地点。

周边地区	路程
梦幻之湖	2天
求めし者の荒野	2天
未开之森	4天
伪之森	4天

阿密拉鲁（アミラル）

大陆南方的港口城市，也是一个位于森林地带的城市。

周边地区	路程
シェーヌの森	1天
ミューンの森	1天
幻惑の洞窟	2天

艾鲁兹（エルズ）

远离大陆的东南端的岛城，需要乘船才能到达，是个略有些神秘的地方，特别是其墓地之后那一块禁地……，不过其岛周边的资源还是挺丰富的。

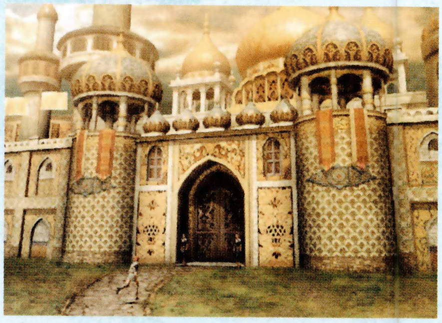
周边地区	路程
ラミリー山	1天
风之荒野	1天
风泣的洞窟	3天

罗桑（ロセン）

由被称为暗愚王的贝鲁达所统治的恐怖之城，其城门长日紧闭禁止任何人出入，因为施政的失误，不仅有政治叛乱发生，而且治安情况也非常混乱。

周边地区	路程
リューンの森	1天
地下墓地	2天

周边地区	路程
火山岩地带	3天



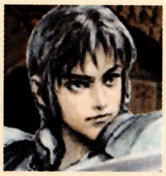
米伊斯（メイス）

地图上所没有标记的小村庄，也正是游戏中第一女主角的初登场地点，其实是ディンガル帝国东方边境的一个隐村，没人知道这里的存在和有关此地的传说，而这里的人们世代守护着暗之神器的封印。

六、冒险

本作的自由度极高，因此也就没有所谓的统一的流程或是剧情发展，一切的进程都是由玩家自己来推动。不过因为游戏特别设定了主角两种性别的五种不同的初登场身份，因此也就从五个不同的角度拉开了冒险的序幕，不过都是以贤者之森的猫屋到达后作为初登场阶段的谢幕，男女主角各自对应的身份和初登场地点如右：

由于是不同身份的登场，各主角的初期的伙伴也各不相同，分别介绍如下，各能力值为初期值：





■皇宫所在的大都市（ロストール）	■地图上没有的村落（メイス）
平静的乡下小镇（テラネ）	金黄闪耀的田间（ノーブル）

旅途上的小镇（ノーブル）





■皇宫所在的大都市

艾琳（アイリーン）			
Brave	2	Kind	0
Search	0	Belief	1
Wild	0	Cool	0
灵魂：グロウファイター			
Lv：5，HP：108，MP：16			

男主角的青梅竹马，是骑士之女，自己也一直梦想着成为真正的女骑士。其剑术能力极高，是男主角初期最主要的依靠，不过性格暴烈冲动，为了追回被ゴブゴブ团盗走的禁断的圣杯而踏上了冒险之旅。



■地图上没有的村落

塞拉（セラ）			
Brave	6	Kind	8
Search	0	Belief	0
Wild	5	Cool	0
灵魂：マイティブロウ			
Lv：6，HP：120，MP：32			

能将暗属性武器妖刀月光挥舞自如的凄婉之剑士，而这剑也是其与亲友罗伊的友情象征，为了寻找罗伊以及自己下落不明的姐姐而来到了メイス，其对自己的能力有着充分的自信，这确实也是实力所至。



■平静的乡下小镇

那兹（ナッジ）			
Brave	0	Kind	0
Search	1	Belief	2
Wild	0	Cool	0
灵魂：クレリック			
Lv：1，HP：60，MP：25			

在平静的乡下小镇居住且额头有着明显角特征的精灵族少年，因为从小就是孤儿所以一直与男主角很要好而成为死党，其魔法能力非常强，也是初期值得依赖的伙伴。



■金黄闪耀的田间

齐亚卡（チャカ）			
Brave	0	Kind	8
Search	1	Belief	0
Wild	1	Cool	0
灵魂：ブルーフレア			
Lv：1，HP：60，MP：25			

以第二女主角之弟的身份登场，拥有强烈的正义感，对姐姐非常地尊敬，可惜的是其能力低下，还需要好好锻炼和培养。齐亚卡属于技巧型的角色，在战斗中更多起的是辅助作用。



■旅途上的小镇

鲁鲁安塔（ルルアンタ）			
Brave	0	Kind	1
Search	0	Belief	0
Wild	0	Cool	2
灵魂：グレモリィ			
Lv：1，HP：45，MP：25			

双亲都已不在世的孤女，她天真无邪的笑容让人看了一眼就很难忘，其速度非常了得，在战斗中总能占得先机。

罗斯托鲁城中的广场，无能的贵族塔鲁特帕（タルテュパ）又开始欺负平民了，原因是有人盗取了其所藏的名剑艾卡斯之剑，于是他向城中有名的专卖怪物的商人安特诺（アンティノ）买下了怪物来“惩治”无辜的百姓们。看着贵族的怪物正在广场上肆虐地袭击人们，一直镇守和维持着平民区安定的英雄，曾经效力于骑士团的奥希（オッシ）带着梦想着成为骑士的艾琳（アイリーン）以及艾琳青梅竹马的好友也就是游戏的主角赶到了广场上前来退治怪物。随着平民们一个个地被击倒在地，怪物将要袭击的下一个目标正是主角，剑艺还不太成熟的主角被冷不防地袭倒，不过并无大碍，自信的他立刻又站了起来准备回击对手，但奥希立即喝令其退至一旁，因为主角他还不是这个怪物的对手，而怪物此时也正在准备发动第二波的攻击了，这时艾琳迅速冲到主角面前三下五除二地斩掉了怪物……

次日，还在睡懒觉的主角被艾琳叫醒了起来，因为今天要一同出去到附近的矿山帮奥希老师办一件事，艾琳的母亲也来到了房间里，一提到昨天在广场上的事，就不断地数落着艾琳，说她一个女孩子怎么可以像男生一样打打杀杀而且居然还出现在那么危险的场合中……，受不了母亲唠叨艾琳随便找了个借口就先出门去了，接着就只剩主角继续接受着“教育”。

从房里出来，先去旁边的道场看看，奥希正醉熏熏地在里面指导着其他人习武，他让主角出发前先帮他把酒钱给酒场里的女侍艾鲁姆（アエルム）给送去。来到大街上，这里各种设施都很齐全，可以先熟悉熟悉，要是来到宿屋的话，老板会提醒主角艾琳正在城外等着他。进了酒场，主角将迎来自己第一次的战斗，因为喝得烂醉的加鲁多拉（ガルドラン）正在陶醉般地向艾鲁姆求爱，说什么他将与她展开一段可歌可泣的爱的传说，不知所措的艾鲁姆只好立刻躲在了刚刚进门的主角身后并向主角求援。这显然对于加鲁多拉来说是难以接受的，于是其向主角发起了挑战。尽管目前的主角不算很强，但对付加鲁多拉这样的菜鸟还是足足有余，对手的HP也就100左右，只用三个多回合就能将其击败，也算是正式出发前对战斗系统的熟悉吧。战败后的加鲁多拉虽然不服气，但也只得灰溜溜地从后门走掉，接着把奥希老师的酒钱递交给艾鲁姆，而她也感激于主角的解围，不断地道着谢，还邀请主角多来酒场玩。

下面就该出城了，想必艾琳也该等了很久了吧，果不其然刚走到城门口见到艾琳，她就开始责备和质问主角为什么这么迟才出来，是不是和酒场的女侍怎么怎么了……，任凭老实巴交的主角怎么解释她也不听。不过奥希老师交代的事情才是当务之急，还是赶快出发前去ゼグナ矿山寻找禁断的圣杯吧。

到ゼグナ矿山只有1天的路程，刚进入时有几个敌人，可以先把它们都打下来练练身手，继续前进看到通往前方山穴的路面居然有个大洞阻隔了去路，正在二人思索如何通过这断路时，突然听到一阵类似猛兽的吼叫声，随即山摇地晃，四周一片漆黑，什么都看不见，原来是二人坠入了那个大洞之中……，而这时艾琳才意识到这正是奥希老师所言的龙王觉醒，看来动乱的时代终于到来了。掉到洞底稍微还有了些光线，二人开始试图找寻从这里脱险的办法，但疲惫不已的他们显然也没有什么好办法。就在一筹莫展之时，似乎上方传来了奇怪的声音，不一会就看到三个扮相怪异的家伙搭着绳子爬了下来，而且说话时还是种奇怪的声调，经过自我介绍原来他们是ゴプゴプ团三人组，分别是用大锤的奥鲁那托（オルナット）、使小刀的玛露恩（マルーン）和他们团长加恩托（ガント）。而他们到这里正是来盗取暗之神器禁断的圣杯，说到这自然引起了艾琳的敏感，要求他们不要打圣杯的主意，很明显对方是不可能听从的，于是气氛紧张，顿时双方剑拔弩张。尽管二人因为坠入洞中疲惫不堪，但也要为了圣杯而与他们交战。不过对方的精力显然强过于此时疲惫的二人，现在根本就不是他们的对手，不足二回合二人便败下阵来，ゴプゴプ团胜利后得意洋洋地离开，体力透支的二人随即也彻底地昏倒了过去……





当主角醒来时已是在家中，还记得睡梦中仿佛出现了很多人，艾琳、奥希、甚至是加恩托、还有艾鲁姆等，看来自己不应该就这么被击败并倒下，一定要再去ゼグナ矿山夺回圣杯，但在城门外被艾琳拦住，因为奥希老师告之其圣杯已被ゴプゴプ团拿走，而他们已经朝自由都市利贝鲁达姆（リベルダム）方向去了，事不宜迟，二人又火速追去。到达时因天色已晚，艾琳建议今天暂在旅店住下，次日再去工会（ギルド）登记注册为冒险者，今后便可以冒险者身份穿梭往来于世界各地并且还能接受委托任务来获得报酬和提升经验及能力。

第二天醒来，旅店楼下吵吵的，原来是ゴプゴプ团的三人准备来此投宿了，他不断地大声炫耀着自己得到了圣杯，实在是太招摇了。正好主角和艾琳也从楼上下来看见了他们，不由分说艾琳又拔剑而出欲夺回圣杯，毕竟此时精神饱满的她已不是前两天那个洞穴里疲惫不已的她了，三人见状不妙，一下转头就跑掉了，艾琳和主角追了出去，但大街上早已没人影，没办法了，只有先去下条街上的工会进行冒险者的登记注册。

来到工会，果然是冤家路窄，ゴプゴプ团的三人也在这里进行注册，又准备去逮住他们，但还是被跑掉了，为了先完成主角自己的注册还不能立刻去追他们。从工会出来，既然不见他们的身影那就只有出城去找了，刚朝下方走到桥头这段，居然发现ゴプゴプ团中的玛露恩正在那东张西望地等人，原来是团长他们买食物去了，所以让她在这里候着。这时要抓住她就很容易了，主角和艾琳悄悄地走近分两头将其去路堵着，轻松地逮住了这个笨家伙。正好团长他们也回来，看见玛露恩被主角他们抓住不免大吃一惊，艾琳要求他们要是以圣杯来交换的话就放掉她，不过没想到团长加恩托居然对玛露恩说个人要以组织的利益为重，必要的时候是需要牺牲的，并商量着和奥鲁那托往艾恩夏托（エンシャント）东南的贤者之森逃跑，说完二人就一下朝码头方向溜走了。而留在这作人质的玛露恩也看破生死任凭主角他们处置，不过现在显然没工夫处理她，于是带着她一同向码头方向追去。



追到码头，团长他们似乎正准备登船，主角他们也正打算上船去，结果才发现身上的钱不够支付高昂的船票，这时只好艾琳出马用美人计来说得船夫同意他们搭船。别看平时艾琳大大咧咧的，这时装起淑女来还真像那么回事，船夫居然也同意了。上了船后并未发现团长二人的踪影，直到抵达艾恩夏托的港口后也没发现，不过因为艾琳帮船夫搬过货物，所以下船时还送了100元作为答谢，而且艾琳的STR值也上升3。这时只见团长二人磨磨蹭蹭地下船了，原来这几天他们一直藏在货物中的，不过他们也发现了主角等人在此，于是忽地一下子就溜掉了，看来他们是打算继续朝东南方向的贤者之森去了。正准备又带着玛露恩一同追去时，她似乎有点不满，于是艾琳教训了她一下，没想到她趁艾琳不注意居然还击了一下然后也忽地一下溜掉……

不得已也只有朝那方向追去，进入贤者之森，一直朝右上方走即可，而团长二人已到达了贤者之森中的猫屋，他们正与那只会说话的猫内莫（ネモ）交谈着，其原本是魔界之将，因为被封印而成为此状态。这时其主人奥鲁法乌斯（オルファウス）从房间中出来了，并还带着在贤者之森迷路且还遭到怪物攻击的玛露恩，是他将玛露恩救了回来并治好了伤，三人对此感激不已。恰好此时主角他们也拍马赶到了，脾气火爆的艾琳不由分说又走上去准备拔剑相向了，惊慌不已的ゴプゴプ团三人于是都躲在奥鲁法乌斯背后去了，当艾琳的攻击正要接触到其时，没想到她自己却被反弹回来并击倒在地。趁着此时的混乱状况，ゴプゴプ团三人又逃走了，见此情形艾琳把怒火全撒向奥鲁法乌斯并要进行第二次攻击，可没想到似乎又被防护罩之类的东西给弹开。此时还是主角比较机智，上前去好言交涉，而奥鲁法乌斯也并非心存恶意之人，反而他对于主角倒还是挺喜欢的，邀请二人进屋喝茶，并谈到了最近很多的事，包括龙王觉醒、暗之门开已经勇者ネメア的突然消失等，期间还特别提到了拥有无限灵魂之人……

因天色不早，二人也就在此休息了一晚，次日醒来后奥鲁法乌斯特别介绍了传送机给主角，因为主角在冒险旅途中最多只能带三位同伴，而这里贤者之森的猫屋则将是存放其余的同伴们的地点，今后可以随时来这里更换同伴。至此，主角的序幕登场完毕，面对着他的将是一场前所未有的动乱，而正式的高自由度冒险旅途也就由此拉开，后面的剧情和发展都将依靠玩家来创造属于自己的故事。

□文/nakazawa　责/北斗



本作是N64《松鼠库克》的重制版，增加了网络多人模式，而单人游戏则除了画面有所进化之外基本上保持了N64版的原样。没有玩过N64版的朋友们现在也有机会认识一下这只臭名昭著的坏松鼠了！

基本操作

左摇杆……………………角色移动
右摇杆…………视角调整 准星控制
A键…………………………跳跃
B键……………取出武器 特殊动作
L键……………主观视角 跳过动画
R键………………………下蹲 攻击

模式选择

游戏一开始会进入一个“酒吧”的场景之中，在这里用左摇杆选择游戏模式。Xbox Live & Co是网络联机模式；Option是系统设置；Chapters是选择章节，你可以自由选择已经打过的关卡；Game1、Game2和Game3实际上是三个存盘区，选择其中之一便可以开始新游戏或者继续以前的进度。本游戏采取的是自动存盘的方式。

道具说明

★巧克力：巧克力就是库克的体力，库克最多可以有6格体力。损失的体力可以通过获得巧克力来补给。巧克力散落在每个关卡中的各个位置，一般都很容易找到，而且获取一块巧克力之后只要稍等片刻它便会自动再生。在攻略中对巧克力的具体位置不再作具体说明。

★尾巴：松鼠尾巴是库克的续关机会，当库克损失全部体力之后就会消耗一条尾巴然后从最近的存盘点重新再来，如果尾巴全部消耗完的话就Game Over了。

★钞票：钞票是库克的最爱，在游戏中某些地方散落着不少钞票，通过完成任务也可以获得钞票。不过本游戏中并没有使用钞票购买道具或者技能的设定，只是有某些地方需要一定数量的钞票才能通过。

XB	本刊译名：松鼠库克：战斗重生			
	RARE	2005.6.21	49.99美元	11格以上
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人(支持网络)	17岁以上

第一章：宿醉

游戏一开始，库克的酒还没醒，只能歪歪斜斜的走路。前面有个长得很难看的稻草人伯蒂，过去跟它说话，它会告诉库克关于“操作点”的事情。站在写有“B”字的地面上，此时库克头顶会有一个灯泡闪亮，表示此时可以按下B键进行特殊操作了。在伯蒂旁边的操作点按下B键，库克会掏出一瓶啤酒给它。接下来伯蒂会提示库克到另外一个操作点上试试看。按照它所说的到另一个操作点按下B键，库克拿出来几片醒酒药吃了下去，现在可以正常操作库克行动了。

从水里游过去，到前面不远的小岛，库克会提示使用蓄力跳和滑翔的方法。按住R键下蹲，然后再按A键就能使用蓄力跳，比直接按A键要跳得高一些。在空中的时候再按住A键，库克会把自己的尾巴当成螺旋桨一样转动，可以滑翔一段距离。这是游戏中最基本的技巧，今后会经常用到。利用这个技巧跳到左前方的平台上，向前走一点可以发现一扇大门，但是被紧紧锁住了。再往前跳过一个平台之后，一只石像鬼挡住了去路。在石像鬼对面的墙壁上有一个开关，在开关下方是用蓄力跳，库克刚好能够到开关把它拉了下来，刚才经过的那扇大门被打开了。

回到大门前并且进入其中。前面的草地上有一把钥匙在乱跑。向它追过去，直到库克说自己需要一把武器。旁边的墙壁上挂着几只平底锅和一根球棒，库克挑了一个平底锅作为武器。这时候从地底下钻出来三只硬壳虫，其中一只把钥匙吞了下去，看来得先消灭它们才行。按B键取出武器，然后按R键挥舞。注意按R键的时候不要拼命乱按，而是要有节奏感的连按三次，每按一次之间都稍微停顿一下，这样才能顺利地使用三连击直接将硬壳虫杀死，否则的话会受到硬壳虫放出的尖刺反击。消灭硬壳虫之后，再一锅把钥匙拍倒，抱起它打开门，回到石像鬼那儿。

有了武器就不要跟石像鬼客气了，抄起平底锅直接冲它脸上来一下。不过平底锅似乎没有奏效，好在库克把球棒也带上了。库克一球棒把石像鬼打飞，正好一块巨石掉了下来砸在石像鬼身上。跳上巨石，然后跳向右方的平台找到操作点，按下B键就能炸开巨石，打开出口了。

第二章：风之丘陵

走下山坡，在右边不远的地方可以见到蜜蜂女士。蜜蜂女士向库克哭诉说自己的蜂窝被黄蜂偷走了，请求库克帮忙把蜂窝找回来，并且许诺给库克报酬。既然这样，那就帮帮忙吧。顺着左边的路走，路上干掉几只硬壳虫，再走没多远就看见了黄蜂的老巢，蜜蜂女士的蜂窝就在地上放着。靠近蜂窝，库克把它举起来，此时几只黄蜂追了出来。赶快顺着原路跑回去，库克跑得比黄蜂稍微快一些，只要路上不停顿就不会被追上。把蜂窝送回给蜜蜂女士，蜜蜂女士用重机枪狠狠地教训了黄蜂……然后当然也没忘了给库克酬劳：100块钱。



接下来从蜜蜂女士旁边的那座小桥走过去。前面的木桩上有几只甲虫，它们挡住了去路，如果库克靠近的话就会遭到攻击。站到旁边的操作点，稻草人伯蒂又出现了。它要卖一本说明书给库克，要价10块，那就给它10块钱吧。别担心，很快这10块钱又会自己跑回库克的口袋里面来。根据说明书的提示，站在操作点上按下B键拿出弹弓，使用右摇杆瞄准，然后按R键发射。把前面树桩上的四只甲虫全部干掉，每只需要两发。

把甲虫全部消灭之后，前面小丘上有一扇门打开了。跑过去之后发现有两条岔路，库克觉得左边的路传来一股臭味，那还是走右边好了。

第三章：谷仓

跳过面前的小河，向右边走一点，在一片空地上发现了两块叠在一起的石头，还有一只老鼠在它们面前走来走去。压在上面的石头显然是位女士，看来是被老鼠吓到了。被压在下面的石头先生就快喘不过气来了，它请求库克帮忙把老鼠除掉。

往左边走，路上除了有几只硬壳虫之外，还有两块石头在不停的蹦跳。注

意看石头面对的方向，它面对哪个方向就会往哪个方向跳，小心不要被压到了。不过在石头和路的边缘之间还有足够的空隙，所以只要贴着路边走就不会被压到。再往前一点是奶酪农场，守门的石头是下面那块被压住的石头先生的朋友，库克说明来意之后，它便为库克打开了奶酪农场的门。进去一棍子打翻一块奶酪，然后把它推回老鼠那儿，当然回去的路上也还是要注意别被跳跃的石头压到。老鼠吃掉一块奶酪之后还要求再来一块，所以再回去搬一块来吧。直到吃下第三块奶酪之后，老鼠才发觉自己好像吃多了。它的肚子胀得滚圆，然后居然爆炸了……真是奇怪的死法。不管怎么说，老鼠被除掉了，石头女士跳了下来。此时可以踩着两块石头跳上墙壁上的水管，然后再从水管上跳上屋顶。右边有一叠钞票，跑过去捡起它。屋顶上还有一个开关，踩下去之后下面谷仓的门被打开了。从捡到钞票的地方跳回地面（会损失一些体力），然后向左走就能找到刚刚打开的门，进入谷仓中。

谷仓里面有一大堆草垛正在蹦蹦跳跳，另外靠角落里还有三个家伙正在密谋，它们是一罐油漆、一把刷子和一把叫做弗兰基叉子。油漆和刷子怂恿弗兰基去作弄一下库克。当库克靠近它们的时候，弗兰基便发起了攻击。

Boss：弗兰基

这里的目标是让弗兰基把所有的草垛都叉碎。站在草垛旁边，等弗兰基过来躬起身子准备向前猛刺的时候就跳起来，还可以使用滑翔来延长滞空时间，这样弗兰基就会把草垛叉碎了。房间四周的角落里都散落着一些巧克力，如果损失体力的话可以进行补充。等到草垛全部被叉碎之后，弗兰基受不了了，它决定停止这无聊的游戏，跳到屋顶的一根绳圈里面上吊了。先别管弗兰基了，在大门对面的墙壁上有一个开关，跳起来拉下就打开了阁楼的窗户，趴在阁楼上的蜜蜂先生掉了出去。出门离开谷仓，在右边找到了蜜蜂先生。不过与此同时，谷仓里的一个大草垛也从屋顶跳了出来。由于它的天敌：叉子弗兰基已经上吊了，它现在又可以称王称霸了。



蜜蜂先生对附近的太阳花小姐仰慕已久，央求库克想个办法能让自己去太阳花小姐身上采蜜。库克跑去跟太阳花小姐谈了几句，发现她很怕痒。那就想个办法让她痒痒吧。回到蜜蜂先生附近，库克找到了一群小蜜蜂。这群小家伙可真是挠痒痒的专家，看来有办法了。不过还得有更多的小蜜蜂才行。从蜜蜂先生前面跳下去有一条深坑，坑的尽头可以找到第二群小蜜蜂。第三群小蜜蜂在奶酪农场里，而谷仓地上之前拿到钞票的地方有第四群小蜜蜂。带着这些蜜蜂回到太阳花小姐那里，她被逗得略略直笑。不过还要最后一群小蜜蜂才能彻底完成工作。顺着前面的路回到本关的起点找到了最后一群小蜜蜂，回到太阳花小姐那里，她被逗得完全舒展开了。蜜蜂先生趁机完成了采蜜的工作，心满意足的离开了。

接下来跳到太阳花小姐的胸脯上，她会把库克弹得很高，然后再滑翔进一个山洞，得到了100块钞票。跳回地面，回到谷仓旁边。有一个木箱在那里跳来跳去，你应该早就注意到了吧。等到木箱跳到阁楼的窗户下面时（就是蜜蜂先生掉出来的那个地方），用蓄力跳跳上木箱，踩着它跳进窗户，回到谷仓的阁楼中。楼底下那个特大草垛正在四处巡游，千万别掉下去。阁楼上的几只蝙蝠也对库克发生了兴趣。当库克走过屋梁的时候它们会发动攻击，看到头顶上亮起灯泡的话按下B键，库克就会用喷火器收拾它们。这里可以从细细的屋梁上走过去，不过更好的方法是使用跳跃+滑翔直接跳到下一个平台。总之，经过几个平台之后，在最后一个平台上找到操作点，然后用飞刀把弗兰基上吊的绳子砍断，把这个家伙放了下来。跟着弗兰基跳回地面，这次两个人要合作对付大草垛了。

Boss：大草垛

爬上弗兰基，就能骑着它四处蹦跳了。要对付大草垛，必须绕到它的背后，并且按B键，这样弗兰基就能狠狠地戳它的屁股一下。如果被攻击到的话库克会从弗兰基身上掉下来，赶快再爬上去就行了。戳了大草垛两下之后，它外面的稻草烧了起来，露出它的真身：居然是个机器人。这时候它的动作变得更快了。再给它来一下，它震碎了地面，大家一起掉了下去。



机器人该怎么对付呢？当然是用水。这里周围就有三根粗大的水管。骑着弗兰基跑到水管跟前等着，等到机器人放出导弹的时候，在导弹即将命中的那一刹那跳起来，就能躲过导弹，并且让导弹把水管炸开，喷出水柱。接下来躲到水管后面，机器人就会傻傻地跑过来被水淋到。此时它便会失去控制地在原地旋转。靠近它，等它露出背上的按钮时，跳起来在空中按下B键，库克就会按下按钮，炸断机器人的一只手臂。接下来如法炮制，利用另外两根水管来对付它。这个吃亏不长记性的家伙每次都会被水淋到，这样终于将它打败了。



水管全都炸开了，这个地方很快的就积满了水，更糟糕的是旁边还有一些断裂的电线放出电火花。赶紧冲着标有“Exit”（出口）字样的那根水管游去，它应该就在镜头对准的方向。水管后面有一架梯子。跳上梯子可以找到一个操作点。在操作点使用飞刀斩断三根电线，其中一根就在库克面前，另外两根则稍高一些。要瞄准电线与屋顶连接的位置才能将它斩断。接下来跳入水中，游到对面找到另外一架梯子，爬上去之后又有一个操作点，同样斩断三条电线。接下来水位会一直上升，直到可以够到墙上的一个出口之后，从出口离开。

前面是一只老乌龟，跳上它手里的石板，它会把库克仍得很高。滑翔到上层，顺便捡起钞票，再从窗户跳出去。爬上左边的梯子，路上要小心黄蜂，等黄蜂飞过了再继续向上爬。一直爬上顶端，然后冲着空中的巧克力跳过去。在库克头顶亮起灯泡的时候马上按下B键，库克就会变成一个大铁砧狠狠地砸向下面的按钮，打开了谷仓下的一道门。

现在库克是在一个大水桶中，前面有架梯子可以爬上桶的边缘，不过别往下跳啊，会摔死的。顺着桶的边缘往右边走一点可以找到另外一架梯子，返回谷舱的屋顶。再跳回地面，别忘了刚才打开的那道门。它就在谷舱旁边的那个坑道下面（当初找到一群小蜜蜂的地方）。进入隧道里，除了钞票之外还有一条松鼠尾巴。当然也得小心那些恐怖的瓷娃娃。好了，现在谷舱部分已经完成了，从当初来的路回到风之丘陵吧。

第四章：牛栏

现在该从当初的左边那条通道进入了。记得么，就是有臭味那边。原来那里是堆放牛粪的地方，怪不得恶臭无比。库克只好戴上了防毒面具。进入前面的小屋，一只甲虫告诉库克，只要能弄到足够的牛粪，它就可以给库克滚出一个粪球来，说不定库克可以利用它来做一些事情——这可真是个奇怪的任务。不管怎么说，跳下旁边的洞口吧。顺着通道向前，跳过去抓住绳子。爬到绳子的顶端，然后再跳上另外一根绳子。接下来小心地跳上旁边的木架，不要被硬壳虫扎到，也不要掉下去了。在木架的一端可以看到靠近墙壁还有一根绳索，借助这根绳索再跳进前面的洞口，来到了牛栏。





前面的草地上有一头大公牛，现在先不要去惹它。从出口左边的角落跳上去，顺着屋檐一路爬上。注意会不断有粪球滚下来，看好空隙躲闪。一直爬到屋顶，找到一个大阀门，跳到阀门上，按照箭头指示的方向绕圈跑动，就能让阀门转动起来，喷出很多果汁到下面的水槽中。现在是斗牛时间了。

跳回地面，跑上草地，公牛会狠狠撞过来。在它撞来时候跳起来，并用滑翔来延长滞空时间就能躲开。草地的边上有一个靶子，站在靶子前面引诱它撞到靶子上，就能放出一头母牛。接下来再引诱公牛撞到新出现的靶子上，公牛就会撞晕过去，马上跳上它的后背。不过公牛可不是那么听话的，控制它很费力气。按下B键就能让它向前猛撞，瞄准母牛撞过去，母牛便会跑过去喝果汁。但是没喝几口母牛就忍不住拉起

肚子来,大概这些果汁已经变质了吧!母牛会蹲在草地的中央拉肚子,再次骑着公牛撞过去。哇!母牛居然被撞碎了。接下来还是按照一样的方法再放出两头母牛,也把它们一一撞碎。公牛也跟着掉进了地洞中。

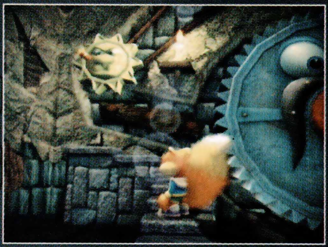
跟着跳下洞口,爬上水面后在下一个房间库克会找到一个操作点。在操作点上库克学会了游泳的方法。在水中按下B键就能下潜,然后用右摇杆调整方向,左摇杆游动。顺着水路游一段距离可以看到刚才掉下来的那头公牛,从它右边的门洞进入,接下来先不要往前游,向上浮出水面可以找到100块钞票。然后再回到水里继续向前游出洞口,回到当初碰到甲虫那里,并且出门回到风之丘陵。

第五章:猫塔

果然,一颗粪球从小屋中滚了出来,看看能用它做点什么吧。注意前面的“牛粪山”有两条路可以上去,一条就在小屋跟前,有一块路标标着“Lower”,附近还有一个被木板挡住的山洞。另外一条则在小屋左边,有一块写着“Upper”的路标。从标有Upper的路把粪球推上去,粪球会越滚越大。路上要小心避开那些甲虫。将粪球推到顶之后,库克会塞一根炸药进去,推进下面正在打盹的巨大甲虫嘴里,将它炸个粉碎。这只大甲虫原本是坐在标有“Lower”的路中间的,现在这条路也可以通行了。下去重新推一个粪球,沿着Lower的路推到最顶端,然后踩着这个大粪球再用蓄力跳跃+滑翔就能跳上“牛粪山”的顶端,拿到100块。跳回粪球旁边,看到那个黑黝黝的大山洞了没有?把粪球推进去,砸开了山脚下那个被木板封住的洞口。不过我们现在还暂时不需要进去,先记住这里吧。

回到蜜蜂小姐旁边,附近可以找到一条松鼠尾巴。再回到当初找回蜂窝的那里,墙壁上有几个洞口。不要靠近最低的那个洞口!里面有一条可怕的虫子把守着。利用蓄力跳+滑翔跳进稍高一些的那个洞口,并且从洞口的另一边出来。然后继续蓄力跳+滑翔进入右边更高一点的一个洞口,库克又找到了100块钱。

好了,这里的事情都忙完了。回去再推一个粪球,沿着小屋旁边的路一直推到湖边,并把它推下去砸中了下面平台上的一只硬壳虫。现在可以安全的跳到这个平台上了。找到一个操作点,打开湖底的放水口,形成了一个大漩涡,把湖里的硬壳虫都吸走了。跳到水中,小心躲开漩涡,进入右边的水渠中,来到“猫塔”。



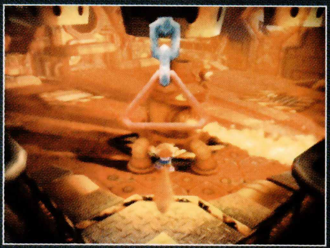

这里的水里有不少“猫鱼”,它们请求库克帮忙除掉它们的敌人“狗鱼”并且夺回它们的财产,还许诺找回财产之后分给库克十分之一。嗯,听起来不错。跳入水中,游过前面的瀑布(瀑布后面有一条尾巴),再往前游一点库克看见了那条大狗鱼,真是个可怕的家伙!好在它被绳子拴住了,只能在一定的范围内游动。避开它,从水里靠右边的洞口游进去。

在里面的房间里库克看到了一个大转盘,墙壁上还有一个说话一点也不客气的齿轮,它告诉库克说这一组齿轮中缺少了几个,让库克去把它们找回来。坐上旁边的升降梯来到上层,然后从木梁上走过去,小心讨厌的蝙蝠。接下来要爬上几根绳子,最好的办法是爬到每根绳子的顶端然后用跳跃+滑翔,就可以直接落在对面的平台上直接向上爬,用不着从细细的木梁上走过去。爬上最后一根绳子,可以看见对面墙壁上有一个开关。不过先不要去拉它,仔细看看,左边还有一根绳子。跳上绳子,然后跳过一个平台,一直跳到塔顶。按照顺时针的方向一路跳过去可以找到一叠钞票。塔顶上的硬壳虫跟别处的不一样,是不能打死的(也许是个bug),所以不要去理会它们,跳过去就行了。接下来小心跳回开关那里,拉下开关,打开了水下的一道门。

回到塔的底层,这里出现了一个来回逃窜的齿轮。冲着它相反的方向跑动,趁着它还没来得及回头将它一棍打倒,就能抱起它放回墙壁上。接下来跳进刚才进入塔的水道,刚打开的门就在水下不远。从这里游进去可以找到另外两个齿轮,把它们一一抓回来。齿轮安装完毕之后,跳上房间中央的大转盘,按照箭头的方向跑动,把拴狗鱼的绳子卷了起来,大狗鱼被紧紧锁住了。

从水道游回去,回到本关开始的地方找到猫鱼们,并带它们到狗鱼被拴住的地方,它们为库克打开了保险柜的门。一叠钞票就躺在保险柜里,不过一见有人进来它居然跳进了水里,然后水道的闸门也关上了。这里要按照前面大转盘上方的提示,用弹弓按顺序射击墙上的上、下、左、右四个符号。只有在大转盘上面的洞经过符号的时候才能击中它,应该预先瞄准,并且算好提前量。射击四个符号之后,地上的闸门便打开了。

打开闸门之后,跳到操作点上,戴上潜水帽。然后跳入水中,沿着垂直的坑道一直下潜,注意一定要贴着坑道的边游,避开巡逻的机械鱼。在坑道四周有一些铁笼里面有管道放出气泡,如果氧气不足了(库克的头像脸色发青)就要赶紧去有气泡的地方补充一下氧气。在坑道的底部可以看见一些铁管围成了一条隧道,闪着绿色的光。从隧道进入,先浮上水面找到操作点补充一下氧气,然后再下水找到一条闪着蓝光的隧道进入。再度浮出水面之后可以找到一个开关,跳起来拉下开关,打开了水里的一道闸门。再下水进入绿色的隧道,出来之后可以看到左前方不远处有一条闪着黄绿色光的隧道,从里面游进去,接下来一直向上浮出水面就可以了。来到水上的房间之后,再跳入面前的管道中。



从管道中出来,库克来到了一间锅炉房中,这里有一些燃烧着的小妖精在满地乱跑,被它们碰到的话会很麻烦。不要往前走,回身可以找到一个啤酒桶。站在龙头下面灌满了啤酒,然后按B键,库克就会拉下拉链开始撒尿!用左摇杆移动,右摇杆控制方向,把小妖精们都浇灭。消灭一定数量的小妖精之后,剩下的两只小妖精发动了巨大的锅炉机器人。

Boss:锅炉机器人

与这个Boss战斗的时候应该站在房间角落有“大便”图案的黄色标志上,等机器人过来喷火。当火快要喷到库克的时候,使用蓄力跳抓住空中的开关,就能从屋顶的管道中放出很多粪便喷在Boss身上。趁着它被粪便喷到手忙脚乱的时候,赶快跑到它的两腿之间按B键,就能给它致命的一击。房间的四个角落各有一个按钮,因此重复四次就能结束战斗了。



接下来不要去管那两个小妖精,把从机器人身上掉落的两个大铁球其中之一推到房间侧面一扇门旁边的凹坑中,就能将门打开。门里面有一只硬壳虫把守,这只硬壳虫也是无法被攻击到的,所以将另外一个大铁球推过来,用铁球将它撞飞并且砸开了前面的出口。

从出口离开锅炉房,正好回到了保险柜,刚才跑掉的钞票就在那儿等着库克。出门见到了猫鱼们,它们说要按照约定将这叠钞票的十分之一——也就是1块钱分给库克,原来费了半天劲得到的钞票总共不过10块钱而已!生气的库克正在和猫鱼们争论的时候,猫鱼发现狗鱼似乎就要挣脱锁链了,赶快溜之大吉。

库克下水往前游了没多远,狗鱼就挣脱锁链了,赶快逃吧!这里一定要用潜水的方式,在水面上游的速度比较慢,会被追上。顺着河道一直往外游,最后库克终于摆脱了追踪,而狗鱼一头撞上了岸,撞在了墙壁上。踩着狗鱼跳上墙壁上,可以找到300块钱,啊,现在看起来好多了,回到风之丘陵吧。到了牛粪山,还记得当初用粪球砸开的那个山洞么?现在可以进入了。

第六章:牛粪山

与其说这里是个山洞,倒不如说是个大粪池。库克碰到了一只甲虫,根据它的提示,要找到三颗玉米扔到山洞中央的圆形粪池中。三颗玉米都不难找到,将它们一一打倒然后扔到粪池中就行了。不过这里要注意空中落下来的粪球和一只拍来拍去的大手,不要被砸到。将三颗玉米都扔进去之后,牛粪先生便出现了。

Boss:牛粪先生

这恐怕是游戏中最有意思的一个Boss了,它那美妙的歌喉一定要好好听一听……当它唱完头两句之后就会开始投掷粪球攻击,赶快跑开不要被砸到。附近有一个操作点,保持在操作点附近活动,不要离开太远。一边躲避它的攻击,一边等待时机。等到它开始“啊~”地吊嗓子的时候,到操作点按下B键,就能用卫生纸反击了。趁它张开大嘴的时候将卫生纸扔

到它嘴里就能给它沉重的打击。接下来它会再唱一段，赶快找到第二个操作点，按照前面的步骤继续等它开始发出“啊～”的声音，然后再用卫生纸对付它。不过在这个操作点要用卫生纸命中它两次。等它再唱出来一段歌词，迅速赶到第三个操作点，如法炮制。再用卫生纸击中它三次之后，它的歌喉震碎了附近的一堵玻璃墙。赶快赶到那里，拿起钞票并且拉下空中的开关，将牛粪先生冲走。

牛粪先生被冲走的坑里出现了三个平台，用跳跃+滑翔的方式跳到离地面最近的那个平台上，然后再慢慢跳下去，找到出口离开这里。

在下一个场景中，跳入前面的水中。水下的通道中库克遇到了转动的扇片，这些东西可是致命的。一定要非常准确地看好空隙然后游过去，不然就会被划成两段。另外也要注意自己的氧气，通道四壁有管道可以补充氧气。通过这条通道之后浮出水面，找到出口。前面有一条绳子，跳过去爬到绳子顶端，然后用跳跃+滑翔直接跳上身后的梯子。从前面的梯子走过去，守卫会向库克索要1000块钱才让它通过。如果按照前面的流程拿到了所有的钞票的话，现在的钱应该是足够的。此外也不用担心，这1000块钱还是会回到库克口袋里面来。

前面有一个方形的建筑。避开那些恐龙，绕到建筑的对面进入门中，会来到第二层。再绕半圈到对面进入另一扇门，库克来到了屋顶上。抓起这里的钞票，然后跳上屋顶上的石像头顶（可以先跳到它嘴里然后再跳到头上）。连续按B键三次，将石像砸进了地底。

第七章：地下世界

别急着往前走，再次跳上石像的头顶按B键，打开了一道门。现在到前面的广场，这里有一些石头守卫。其中有一个蜷成一团躺在地上，就好像是一个大石球。将这个石球推过来（石头守卫会攻击库克，小心躲开），顺着斜坡推下去，砸开了前面的石门。

从被砸开的石门进入，库克来到了一个巨大的房间，房间中央有一个恐龙头部的石像。首先往右边走，在右前方的角落里有一张小小的石门（附近有三只硬壳虫那里），只要一靠近就自动打开了。进入石门中，来到一个山洞，山洞的中央放着一只巨大的蛋。这里的野蛮人库克是无法打死的，只能将它们打倒之后迅速通过。来到蛋的跟前，跳上那只老乌龟手里的石板，让它把库克弹到空中，然后跳上蛋的顶部。按下B键，库克蹲在蛋上开始孵蛋了……

过了一段时间，还真的孵出来一只小恐龙，而且看起来它把库克当成妈妈了。带着这只小恐龙向前走，注意它有时候走得比较慢或者被卡住了，不会自己跟上来，这时候就要回去再带上它。恐龙看到野蛮人就会把它们吃掉，躲开就行了。带着恐龙找到绿色的出口，注意进入出口之前一定确保恐龙已经跟上来了，否则就没法把它一起带出来。



离开出口，回到了刚才那个有巨大恐龙头像的大房间。恐龙头像的正面有一个石台，站在石台前的操作点，掏出弹弓，先射击右上方标有向上箭头的开关，让石台上的石板升起来。把小恐龙带到石台上，让它站在那儿，回到操作点，射击左上方标有向下箭头的开关，接下来……你能猜出来会发生什么事吧？

恐龙头像的大嘴张开了，并且吐出来一条舌头。但是舌头上沾满了绿色的粘液，根本没法爬上去。站到老乌龟的石板上，让它把库克弹到空中，然后滑翔到恐龙头像顶上。首先往后走，可以找到钞票和尾巴。回到恐龙头像的鼻孔附近，注意鼻孔里喷出来的绿色烟雾是有害的，不要碰到。在烟雾喷出的间隙，跳到鼻孔中，按下B键撒一点胡椒粉。往两个鼻孔中都照样来一点，恐龙头像打了一个大喷嚏，舌头上的粘液都被喷走了。

现在可以顺着舌头爬到它的嘴里了。注意那些来回晃动的小绿球，不要被砸到。前面的两条岔路左边小绿球挡路，右边的地面则有一些坑。两条路通往的地点都是相同的，任选一条就可以了。再往前走一点，库克发现了一个野蛮人的尸体，并且戴上了它的狼头帽子。

不要继续向前走了，原路返回。现在那些野蛮人看到库克都对他顶礼膜拜，看来库克找到的是它们的首领的帽子。戴上四个野蛮人，尽量不要让任何一个拉下，回到之前有一些石头守卫那儿。只要上去敲石头守卫一下，手下的那些野蛮人就会自动把它们拆掉。把所有的石头守卫都干掉之后，守在门口的那个门卫自知不敌，乖乖地给库克让开了道路。



进门来到酒吧之中，前面的地面有一个按钮，踩上去就能打开前方的一扇门，但是一离开按钮门又自动合上了。跳到下面的舞池中，在酒吧台后面找到一个石球，顺着斜坡将它推到上层，压住按钮，这样门就不会再关闭了。不过现在不要进入门中，在酒吧附近找到一个啤酒桶，站在龙头下面喝满啤酒，再次施展库克的撒尿绝技。只要用尿撒到那些石头守卫它们就会缩成一团，将其中一个推下刚才打开的门（用尿来推着它走！）。然后到门对面有红色箭头指示的地方按下B键吃醒酒药，从那扇门中跳下去（会损失一点体力）。将刚才推下来的石球推到另一端，压下一个开关，这样就将刚才打开的那扇门重新关闭了，但是左右两侧又各有一扇门打开。回到酒吧，再喝一次啤酒，还是用撒尿的方法把一个石头守卫变成石球然后从刚打开的门里面推入（任意一扇门），它会把酒吧上面的笼子砸坏。这时候由于中间的门关闭了，所以无法再直接跳进去，只能从左边标有红色箭头的地方使用蓄力跳到上层，然后小心的跳入破裂的笼子中，拿到钞票。回到酒吧的出口，但是库克被门卫挡住了，被带到了这里的老大面前。老大让库克给它去做一件事情，库克当然只好答应了。

这件事情就是运送一颗定时炸弹……炸弹到时间就会爆炸，所以不能耽误，一定要尽快，路上不能被任何敌人攻击到，否则会马上爆炸。顺着前方的路来到有巨大恐龙头像的房间，进入头像嘴里。在前面的岔路只能选择左边，因为库克抱着炸弹的时候不能跳跃，如果走右边的话地面上的坑是无法通过的。将炸弹搬运到目的地扔到了岩浆中，整个房间都被岩浆灌满了。

右边的岩浆表面浮着几块石头，利用它们跳到对面。因为库克一踩上来之后石头便会下沉，所以一定要尽快跳向下一块石头，不能停留。从通道中出来，几个野蛮人居然打劫了库克，抢走了所有的钱，赶快去追回来！

从右边的小桥过去，跳上滑板，开始一场追逐赛。在滑板上用左摇杆控制方向，拉前是加速，A键则是跳跃，有些地方是一定要跳起来的。赛道是环形结构，而且距离很短，跑两三圈之后应该就能熟悉地形了。如果踏到障碍物的话会损失体力，正面撞上则会直接毙命。要注意的是有一只恐龙在来回游荡，不要撞上它。追上野蛮人之后按B键就将它打倒夺回钞票。干掉前两个野蛮人之后，赛道会有变化，之前的一条路被堵住了，而旁边则打开了一条新的通道，要小心。追上全部三个野蛮人之后赛道上方有一扇门打开了，利用斜坡跳入门中，顺便还可以得到一叠钞票。





库克冲进了角斗场中。向前面的野蛮人跑过去，一头恐龙被放了出来。赶快跑到场地中央的操作点按B键，库克催眠了恐龙。接下来驾着恐龙追上那些野蛮人，恐龙会自动一口将它们咬住，此时再按B键就能把它吞下去。主意要在站立不动的时候按B键才能将野蛮人吞下，跑动时按B键的话恐龙会向前撞击。这样把所有的野蛮人都吞掉。接下来还会出现手持武器的野蛮人，不过都很容易对付。如果不小心被打落的话，就要回到操作点重新爬上恐龙。就所有野蛮人都吃掉后，蛮王登场了。

Boss：蛮王 攻击这个Boss的方法是跟他保持合适的距离，当它举起棒子将要攻击的时候马上按B键从正面撞击他，就能让他的裤子掉落。要注意必须是他举起棒子即将攻击的时候撞他才有效，否则会被他防御住。另外有时候他会跳起来一屁股坐在地上，此时他周围会放出一圈冲击波，要跳起来躲避。当他裤子掉下来的时候，马上绕到后面咬他屁股一口。如此重复三次就把他打败了。接下来从场地侧面的平台跳上，发生剧情之后再顺路离开，在外面找到了钞票。顺着山路向右边走，从尽头处跳下落到水中，回到了有旋转的叶片那里。不过这一次不用再游过去了，直接浮出水面，找到洞口跳入，回到了牛场的小屋中，再出门回到风之丘陵。



第八章：吸血鬼城堡

蜜蜂女士的蜂窝又被偷走了！跟她对话之后再次来到黄蜂的老巢，这次从靠近地面的那个洞口进入（不用担心，以前把守洞口的那条虫子已经不在了）。在巢里面找到蜂窝之后，用机枪收拾掉来袭的黄蜂群。屏幕中央的那个蓝圈是准星，上面则是雷达，注意雷达上蓝点表示的敌人。击退数波攻势之后，蜜蜂女士出现了，她让库克赶快把蜂窝搬走。搬起蜂窝赶快回到蜜蜂女士的家吧，跟上次一样尽快跑回去就行了。这次蜜蜂女士给了库克400块。

接下来从蜜蜂女士旁边的小桥过去，过桥后马上左转，顺着山坡向上走。注意地面上的洞，每个洞里面都有一条凶恶的虫子，一旦接近它们就会从地面钻出来攻击库克，一定要小心，最好是用跳跃+滑行越过它们。来到最顶上的风车旁边，见到了木桶先生。付给它2110块钱（当然很快钱又会回来），然后跳上它来玩一个滚筒游戏。注意沿着路向下滚，不要掉下山坡。路上的虫子都会被压死。最后，木桶先生撞开了水沟中的几块木板，库克可以从水沟中进入了。



现在库克居然到了中世纪。顺着渠道向前走，右边的岔路是一条死路，先不用管它。走出渠道后，在码头见到了死神。继续向前，可以看到一扇紧锁的大门。大门右侧还有一个恶魔的头像，恶魔的嘴是一条水渠的入口。进入其中，向前走几步之后可以看到前面有一个开关，跳过去拉下开关，打开了刚才经过的大门，而库克又调回了最开始的那条渠道右边的岔路中。再次回去找到死神，它给了库克一把散弹枪。按B键取出枪，按住R键可以放出红外线瞄准，用右摇杆调整准星，然后松开R键发射。



进入刚才打开的大门，这里是一片墓地。向前走了几步，地底下钻出来一群僵尸。用散弹枪射击它们的头部可以一枪解决。这里要小心和僵尸保持距离，不要被它们靠近，尤其注意不要被包围。可以利用地形，例如跳到一块墓碑顶上，这样僵尸就够不到库克了。消灭掉所有的僵尸之后，死神出现了，为库克打开了下一道门。

接下来是在城堡前的斜坡上。这里除了有一些僵尸娃娃之外，地底还藏有骷髅虫子。这些虫子和刚才在风之丘陵碰到的那些类似，靠近之后才会忽然钻出来。不过这里地面上没有提示，所以更加出其不意。而且道路非常狭窄，旁边都是悬崖，如果被虫子甩出去的话经常会直接掉下悬崖一命呜呼，一定要非常小心。正确的方法是轻轻推动左摇杆，让库克慢慢地向前走，看到虫子钻出地面马上停下脚步，这样它就咬不到你了，然后一枪干掉就行了。如果没抓住时机让它钻入了地下，只要站在原地稍等一下它又会钻出来，然后再消灭便可。进入城堡中，库克遇到了吸血鬼伯爵。经过一段剧情之后……库克变成了一只蝙蝠！

长话短说。总之现在库克的任务是去抓村民，用村民的血来喂饱吸血鬼伯爵。按B键上升，A键下降，左摇杆控制飞行，右摇杆控制角度。按R键就能向下投掷大便“炸弹”，命中村民的话就能让他们晕过去。然后在他们醒来之前降落到他们身边就能把他们抓起来，带回吸血鬼伯爵所在的大厅，扔到地面上的“碾碎机”中。按下L键则可以切换成向下的视角，方便“投弹”。另外靠近村民的时候库克会放出超声波作为提示。当然村民也不会束手待毙，他们会使用飞镖进行反击，如果损失体力的话要注意找到巧克力及时补充。抓来足够的村民之后（大约7个），吸血鬼伯爵喝得太饱了，自己从屋梁上掉了下去落在碾碎机中……库克恢复成原本的模样了。





接下来的目标是找到三把钥匙打开大门。大厅中现在布满了僵尸，要非常小心。进入旁边的门，干掉两个僵尸，再到前面的操作点用弩射杀前面的三只蝙蝠。弩的操作方法和枪是一样的。从细细的木梁上走到房间对面，拿到第一把钥匙。抱着钥匙的时候不能跳跃也不能攻击，所以一定要小心。出门沿着右边的窄檐一直走到断裂的地方，然后进入右边的门来到图书馆。顺着阶梯绕到楼下，小心躲开这里的僵尸。找到一扇门通往铺有红地毯的走廊，经过走廊来到了大厅。大厅里有数十只僵尸，赶快挤过去吧！在大厅正面的大门上使用钥匙。使用完钥匙后又可以用枪了，把大厅里的僵尸清理一下吧，这可是一番恶斗。

接下来再进入大厅里的另一扇门，穿过餐厅来到花园中。花园里也有不少僵尸，消灭干净之后到花园的中央找到第二把钥匙，原路返回大厅，使用第二把钥匙。大厅中又出现了不少僵尸。从楼梯上去往左，回到最初拿到第一把钥匙的那个房间附近，门左边现在放下了一架梯子。爬上梯子之后可以找到一个开关，用它打开大厅楼梯下面的一扇门。再回到大厅，从这扇门中进入，找到最后一把钥匙打开大厅的门。然后将附近的木桶推倒，踩着木桶滚下山去。因为这条道路非常曲折而且狭窄，所以比较难控制，多练习几次吧。将木桶一直滚到山下，当初遇见死神的地方，然后下水往右边走，滚上岸后从通道进入，拿到一叠钞票。跳下前面的悬崖，回到本游戏第一章最开始的地点。然后再回到风之丘陵。

第九章：战场

走下山坡，向左朝黄蜂老巢的方向走，路上会经过一小片用铁丝网围着的空地，现在里面的门已经打开了。进门之后就来到了战场。首先向右走，跳下水，在低处的一片沙滩上找到了一个开关，拉下它之后湖面中央升起了一个操作点。接下来回到本关开始的地方，首先把铁轨上的木箱按照地面上箭头指示的方向推一点，让它正好对准左边的斜坡。然后爬上斜坡，到厕所门前按下B键敲门，叫出来一个背着炸药的家伙。在后面推着它走，将它推下斜坡，正好被刚才推过来的木箱挡住。然后再把它推向左边的路，一路注意躲避蹦蹦跳跳的木箱。一直将它推到路的尽头，然后到湖心中央的操作点，用弹弓把炸药打爆。回到厕所，又可以叫出来一个背着炸药的家伙，这次将它推向右边。右边



的路上埋有地雷，注意只要保持在白色的路面上行走就不会碰到地雷了。最后同样将它引爆。接下来到湖面附近的汽艇找到军管，库克被打晕了……

登陆战！赶快往前跑，在有绿光的地方躲到掩体后面，等到敌人的重新装子弹时再继续往左跑到有红光的地方躲进掩体。如此重复，利用掩体逐渐靠近前面的大门，库克终于获得了武器。将敌人全部消灭后，再用枪打开左边的门。进门之后再干掉一些敌人，注意利用掩体来保护自己。另外按X键可以装弹，有机会的时候就要注意装填一下弹药。消灭完敌人之后，前面通道的门打开了。通道里有很多激光，第一道激光可以利用下蹲爬过去，下一道只要从侧面闪过就可以。还有些地方要利用跳跃。另外从屋顶上、掩体后面还会不断的出现敌人。还有一种喷火兵是无法打死的，不过它们喷火有间隙，看准时机跑过去就行了。一路杀过去，最后到达了手术室。将那些疯狂的护士一一收拾掉，又有一个敌人打碎培养器出现了。这个敌人能同时投掷数支注射器来进行攻击，一定要利用掩体跟它周旋。消灭它之后，到房间的角落上找到自己的一个战友，但无论拉下哪个开关都救不了它……





用另外一个开关打开门继续前进。在下一个房间中有一挺机枪，先往出口方向走，库克听到有敌人的声音，赶快跑回机枪，操纵它击退敌人。敌人可能会从两个门的方向出现，要注意。将全部的敌人消灭之后，出口的大门也打开了。

来到刑场，消灭敌人救下一个队友，并且带着它穿过前面的通道。这条路上会不断遭到轰炸，听到炸弹掉下来的声音就要赶快后退。至于那些自爆的机械蜘蛛可以跳过去。队友走得比较慢，要经常停下来等一等它，别把它拉下了。到了一扇巨大的门前，跳到水中的皮艇上，按下B键取出火箭炮，将门上四个黄色的锁扣打碎，门便打开了。消灭掉场地中出现的敌人之后从大门离开。

跳进坦克，把正前方有标记的小门一炮轰开，然后再跳出坦克进入门里。这里的通道有一些缺口，必须要跳过去。碰到自爆蜘蛛赶快回头跳过缺口，这样蜘蛛就会在缺口处自爆了。在最里面拉下开关打开了外面的大门，然后赶快回头原路离开这里。

跳进坦克，开进刚打开的大门。前面有一个警戒塔，如果呆在坦克里它就不会攻击，否则它会猛烈地开火。等机枪转到另一个方向之后跳出坦克，然后用跳跃+滑翔跳到对面。爬上吊桥的桥头，在操作点按B键将吊桥放下，这样就能将坦克开过来了。开炮轰击警戒塔底部黄色的部分就能将其炸坏，接下来按照同样的方法放下其他的吊桥，将警戒塔四周的四个黄色底座一一炸坏。摧毁警戒塔后，地面上出现了一个大坑，跳入其中进入下一个部分。

在前面的圆形场地正中见到了一个小女孩，她告诉库克要摧毁所有的潜水艇。场地四周共有三个操作点，其中一个会闪光，这就是目前需要去的地方。在操作点使用火箭筒射击潜水艇，注意躲避潜水艇放出的导弹，可以先站在其他的地方等潜水艇放出导弹之后再跑到操作点去，这样潜水艇的导弹就会击中库克刚才站的地方，而不会攻击到操作点上的库克。清理掉这里的潜水艇之后再到下一个操作点，三个地方的潜水艇都消灭完毕后再去和小女孩对话，进入Boss战。

Boss：巨型机器人

赶快向后跑跳进坦克，但是不要开动，停在原地即可。它会掏出来两把武器，迅速将武器击毁便可。



然后再射击它举着小女孩的手，将小女孩击落，它就会转身逃走。此时再往它背上亮着红灯的地方开一炮就行了。如此重复三次，只是第二次和第三次它的武器会分别变为激光和导弹。

接下来有4分半钟的时间逃离。跳下前面的洞口，下面的走廊中布满了激光。这里没什么特别的技巧，只能仔细观察激光的位置，利用爬行、跳跃和滑翔来穿过空隙，多练习吧。有几处激光特别密集，应该主动的去触发一条，损失一格体力但是造成了空隙。如果贸然乱跳的话同时撞到好几条激光，反而损失更大。经过通道来到一个房间之后，接近出口的地方会拿到一支火箭筒，用它消灭敌人。不过火箭筒不能近距离开火，否则会炸到自己，要注意。

接下来到了海滩上，要一路杀下去。这里的敌人手持火箭筒，只要一发就能要库克的小命。所以必须仔细搜寻所有的敌人，并且在它们开火之前抢先将它们干掉。当然，也别忘了时间限制。好在如果在这里死亡的话可以直接从海滩上接续，如果需要重打隧道的话一定会让人抓狂的。最后终于逃离了这里。

第十章：最后决战

回到了风之丘陵，这里已经变成了一片废墟。来到原来的风车所在的位置（踩着木桶先生滚下来的地方），跳入地下的洞口之中。

发生一段剧情之后，进入了银行之中。这里只要消灭足够的敌人，激光就会自动解除。看到柱子地下绿色的地方了没有？站在上面按B键看看会发生什么。有了这个，消灭敌人可以说是不费吹灰之力吧。

进入到最后的保险柜，掏出棍子来打倒满地乱跑的钞票并且把它们收入囊中吧。接下来就是最终的决战了。





Boss：异形

首先要做的是拉下黑豹王的王座下面的开关，会打开一扇机舱的门并且放出一套机器装甲。跑过去穿上机器装甲，然后就可以和Boss对战了。Boss有两种攻击方式，分别是用尾巴横扫和用爪子猛击。对于前一招可以按A键跳起来躲过，而后一招则可以按下L键防御，而且还能对Boss造成硬直。抓住机会上前连按B键对Boss来一通组合拳就能将它打倒在地，然后便可以抓起它的尾巴，旋转左摇杆，

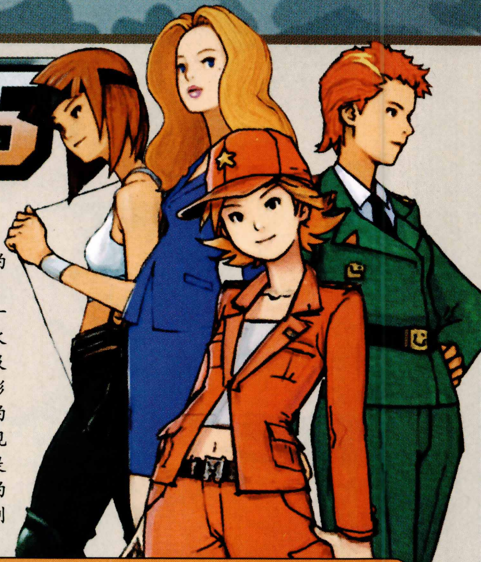


将它抡起来。看准时机按下B键，就能将它扔出去，目标是将它扔出那扇被打开的舱门。不过一次并不能解决它，它还会卷土重来。重复以上的步骤三次，终于取得了最后的胜利。接下来就可以欣赏通关动画了。

□文责/待菜



ファミコンウォーズDS
FAMICOMWARS DS



有着近似于火纹系统并同样出自于任天堂之手的体现现代战争的优秀战棋类游戏《高级战争》系列，凭借着其GBA上两作在北美享有的高口碑，终于也第一时间在DS上推出了其最新作《高级战争DS》。不同于火纹等SRPG着重于表现人物个人能力在战役中的影响以及其成长要素，高战系列一直强调的是体现兵种、地形间的相互关系对于整个战略的影响，在战斗中作战的是敌我双方都拥有的同素质的真正的战棋，将要体现的则是作为指挥官的玩家的整体作战能力，强调的是局势的变化和兵种的协同能力，其更能展现出玩家的战术思维，也贴近于真实的现代战争，这也是本系列在欧美玩家中极受欢迎的原因之一。

□文/OKham、naka、kof协力　责/龙马

NDS	本刊译名：高级战争DS			
	NINTENDO	2005.06.23	4800日元	——
战略模拟	卡带	日版	1-8人	全年龄

一、DS版的进化



这次的DS版本虽然在画面上看去与GBA前作并无大异，但在系统上却是充分利用了DS的机能特性着着实实来了个进化。首先是大家都再清楚不过的双屏显示和触控操作，下屏展现最基本的战略画面，上屏除了用于显示一些基本资料外，当有所谓DS画面战斗时，则是显示1万米以上的空中战场的战略画面，而两个战场之间也是可以通过传送来相互连接，系列首次实现了真正意义的陆海空三军的同时作战；其次的进化则是战斗将能有两名指挥官同时参与指挥，依据战场情况通过指挥官切换的指令进行交替指挥，可以充分弥补和结合各自对于部队不同效果的影响，特别是当两指挥官的能量槽充满能够发动双人Break这样的情况时，将能为整个战局带来极大的影响；然后就是首次引入经验值和等级系统，每场战役结束后指挥官都能依照战果获得一定的经验值，当每达到1000时便能进行升级，级别越高，便能装备更多的被称作是“Force”的这个特殊能力（当达到4级以后才可装备，最多能装备四项），将能使指挥官对自己的部队产生更多正面的影响；再一个进化就是新兵种、新地形的加入，如航母、弹道导弹这些现代战争中的新概念被引入，另外还有新剧情和大量新指挥官的加入，这些都大大吸引了玩家们的兴趣。

二、基本系统

进入游戏后的主菜单是模式选择画面，显示的是本作的几个游戏模式，分别介绍如下：

1、キャンペーン（剧情模式）

游戏的主模式，将继续GBA上高战2之后在远离Macro Land的本作舞台欧米加大陆上四国联军展开对抗黑洞军的反击之战，各个战役通过大家熟悉的章节模式由潜及深地铺展开来。但剧情并不是本系列体现的重点，如何在各种战场情况下利用现有的战斗资源结合自己的战术思想来指挥战争才是游戏的主旨之所在，不过为了方便于初玩者们的顺利上手，我们还是将在后文附上本作第一阶段“Smash A Black Stone”的剧情流程。

2、トライアル（挑战模式）

这是将完全挑战和检验玩家战术能力的模式，全地图在这里呈现，并且地图还分为2人、3人、4人以及DS用地图这四大类，而DS地图则是上下双屏两战场共同进行的战役模式。

3、フリーバトル（自由模式）

可以自定义对抗玩法的自由战斗模式，不同于挑战模式下Force装备有所限制，这个模式下可以自由地选择任意指挥官和装备Force能力，体验最大的自由乐趣。

4、サバイバル（生存模式）

一般在动作、赛车或格斗类游戏中常见的生存模式这次也首次出现在作为SLG的本系列当中了，首先要选择限制的条件如资金、回合数或时间限制这三种，而玩家必须要在所选择的条件下连续挑战各具特色的11场战役。如资金限制是有50万资金的上限，但是这是用于全部11场战役的全部资金；回合数限制则是全部11场战役共有99回合的上限；时间限制就是必须在25分钟内完成全部11场的战役。无论选哪个限制条件，看起来似乎都是对玩家的极大挑战。

5、コンバット（战争模式）

这个模式其实是个相当有意思的Mini Game模式，十分类似于FC上的经典名作《坦克大战》，不过又是充分结合了高战系列的设定要素，因此玩起来还是相当有意思的。

6、ワォーズショップ（商店）

商店是高战系列的一贯传统了，可以将在剧情模式、挑战模式和生存模式等获得的分数来这里购买商品，其中主要是地图、通关音乐、人设插画和一些隐藏要素如隐藏指挥官等等，这也可是体现游戏耐玩性的要素之一。

7、ヒストリー（历史记录）

这就是一份详细的Data，是关于玩家在本作游戏中的历史记录。

8、シーシン（通信）

体现DS又一特殊机能的选项，可与朋友们进行无限联机通信，分别有普通战役（最大四人支持）、DS战役(最大二人）、地图交换（与好友交换自己制作的战役地图）和Mini Game的战争模式（最大八人支持的“坦克大战”），另外两项是下载和信息功能，实用意义不大。

9、サウンドルーム（音乐欣赏）

完成一次剧情模式可在商店中购买游戏原声的BMG，然后在这里进行欣赏。

10、ギャラリー（画廊）

同样完成一次剧情模式在商店中购买那些原人设插画，这算是个图鉴模式吧。

11、エディット（编辑）

依照自己的兴趣爱好动手制作充满个性的战役地图，不仅可用来游戏，还可以与好友们进行交换。

三、兵种单位

本系列战役中进行作战的不是传统RPG中的有着各种职业的英雄人物，而是一个个普普通通可以通过工厂、机场等生产出来的兵种单位，其基本参数以及强弱对于敌我双方来说都是一样，对其有所影响的只有指挥官人物的个人特性，但战役中最大的决定因素还是各单位间的相制约性和协调性，因此要充分运用和表现自己的战术思想就必须得掌握和了解透彻全部各兵种的特点，现介绍如下：

地面单位

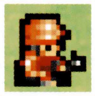
这次的DS版本虽然在画面上看去与GBA前作地面部队的单位是战争中的主力部队，也是决定常规战斗胜败的关键，按照成分，大致可分为步兵系和车辆系，步兵系战斗力不高，但却是占领据点所必要的单位，车辆系则是主要的战斗单位；按照攻击方式，则可分为直接攻击系和间接攻击系，往往间接攻击系都能给大部分的单位带来重创，但缺点也是明显的，即当被贴身紧逼近身作战时，哪怕是一个小小的步兵也能给其造成不小的损害；按照攻击对象来说，又可大致分为对陆和对空，除了对空单位能对空中部队免疫外，几乎所有的地面单位都惧怕于空中部队的攻击，但同样的对空单位的克星正好也就是大多数的地面单位。



除了地狱利乌姆之外的所有地面单位都可以在工厂中进行生产制造。

相比于系列前作，DS上的本作增加的新地面单位是巨型坦克（グレートタンク）、导管炮堡垒（パイプランナー）和地狱利乌姆（ヘルリウム）

●步兵



	移动力	3	燃料	99
	视界	2（5）	价格	1000
	武器名		弹药	射程
主武器				
副武器	マシンガン		∞	1

步兵是生产造价最低的单位，除了能否用于占领全部的据点外，步兵还可以从导弹发射仓发射弹道导弹。不过步兵的战斗力是最弱的，在交战中是派不上任何用场的，其在山上的视界为5。

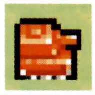
●炮兵（バズーカ兵）



	移动力	2	燃料	70
	视界	2（5）	价格	3000
	武器名		弹药	射程
主武器	バズーカ		3	1
副武器	マシンガン		∞	1

本作炮兵的作用远大于步兵，除了可以进行占领和发射弹道导弹之外，最重要的还是其战斗力的表现并不弱，特别是对于轻战车具有很大的优势，另外其还能进入山地的地形，在山地与河道间的移动力高于步兵，在山上的视界也为5，炮兵攻击力高但防御很差,山地上正好提供可观的防御力。

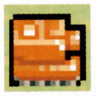
●轻战车



	移动力	6	燃料	70
	视界	3	价格	7000
	武器名		弹药	射程
主武器	轻战车炮			1
副武器	マシンガン		∞	1

这是最常规的主力作战单位，无论是从价格还是从战斗力来说都相当合适，在DS版本的本作其作用明显被强化了。轻战车在对付对空战车和火箭炮这些单位很有优势，对于自走炮这样的间接攻击单位来说，其只有在近身的直接攻击中才能取得优势。

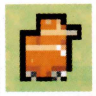
●重战车



	移动力	5	燃料	50
	视界	1	价格	16000
	武器名		弹药	射程
主武器	重战车炮		8	1
副武器	マシンガン		∞	1

战争中后期的主力作战单位，在轻战车的基础上进行了强化，不过因为装甲的加重而移动力有所降低。但其是攻击力非常之高的作战力量，能给对方形成重创，在地面单位中的对抗其基本上可以说是无敌，当然，是除了新型战车和巨型坦克之外。

●侦察车



	移动力	8	燃料	80
	视界	5	价格	4000
	武器名		弹药	射程
主武器				
副武器	マシンガン		∞	1

侦察用的车辆单位，移动力和视界都很高，虽然攻击力不高，但因为配备了机关枪所以还是有一定的自卫能力，故其对于步兵还是存在威胁的。

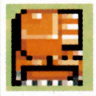
●新型战车



	移动力	6	燃料	99
	视界	1	价格	22000
	武器名		弹药	射程
主武器	新型炮		9	1
副武器	マシンガン		∞	1

在巨型坦克出现以前最强的地面单位，也被称为“章鱼坦克”，对于一般的地面部队都能够一发必杀，但其克星是间接攻击时的火箭炮，在移动力上相比重战车也作了改进。

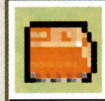
●巨型坦克（グレートタンク）



	移动力	4	燃料	50
	视界	1	价格	28000
	武器名		弹药	射程
主武器	グレート炮		3	1
副武器	マシンガン		∞	1

绿色地球军开发的新单位，是真正最强的战车，比起轰炸机这样的对地单位来说，其攻击破坏力也更高，当然价格也是地面部队中最为昂贵的，缺点是移动力很低。

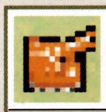
●输送车



	移动力	6	燃料	70
	视界	1	价格	5000
	武器名		弹药	射程
主武器				
副武器				

移动力很高，能够搭载步兵和炮兵，并且可以对邻近单位同时进行燃料和弹药补给的单位，没有配备武器因此也没有任何攻击力，而且其也可以作为HP较少部队的临时避难场所。

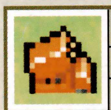
●自走炮



	移动力	5	燃料	50
	视界	1	价格	6000
	武器名		弹药	射程
主武器	カノン炮		9	2-3
副武器				

间接攻击单位，能给战车系带来不小的伤害，射程相对火箭炮要短，但价格便宜，在初期是很常用的，致命弱点是被敌单位处于近身直接攻击时就只有挨打的份了。

●火箭炮（ロケット－）



	移动力	5	燃料	50
	视界	1	价格	15000
	武器名		弹药	射程
主武器	ロケット弾		6	3-5
副武器				

间接攻击单位，射程远，对付重战车、新型坦克等的时候有奇效，同样也可以打击攻击范围内的海上单位，不过造价较高，是中后期常用的间接攻击部队，弱点同样也是处于近身攻击时会遭受巨大的损害。

●对空战车



	移动力	5	燃料	60
	视界	2	价格	8000
	武器名		弹药	射程
主武器	バルカン炮		9	1
副武器				

可以攻击地面和空中单位的战车，采用的是直接攻击方式，对于空中部队和步兵系有巨大的破坏力，但战车系部队是其最大的克星。

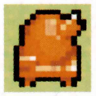
●导弹车



	移动力	4	燃料	50
	视界	5	价格	12000
	武器名		弹药	射程
主武器	对空ミサイル		6	3-5
副武器				

采用间接攻击方式的对空单位，能够对所有的空中部队造成毁灭性的打击，倘若在敌机场位置配置该单位，将能有效地遏止其空中力量的发展，弱点与其他的间接攻击部队相同。另外由于导弹车也有着较高的视界值，其可以发挥着与侦察车相同的作用。

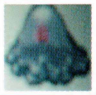
●导管炮堡垒（パイプランナー）



	移动力	9	燃料	99
	视界	4	价格	20000
	武器名		弹药	射程
主武器	パイプ炮		9	2-5
副武器				

黑洞军开发的间接攻击单位，移动力极高，射程也非常远，相当于一个移动堡垒，造价很高，适合作防守时的远程打击工具，不过其一旦被敌部队贴身紧逼的话就非常危险了。

●地狱利乌姆（ヘルリウム）



	移动力	1	燃料	？
	视界	？	价格	？
	主武器	无		

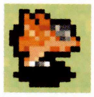
神秘的特殊单位，不能进行生产，不过在有的战役能进行配置，几乎没有直接攻击力，对车辆系攻击效果不大，但对步兵系却能收到奇效，但对于部分单位却能够一发击破。

空中单位

在机场中可以生产的航空部队，由于本作有DS地图的空中作战部分，所以航空部队有所加强，不过造价普遍都比较昂贵，新加入空中单位是隐形飞

机（ステルス）和黑导弹（ブラックボム）。

●战斗机



	移动力	9	燃料	99
	视界	2	价格	20000
	武器名		弹药	射程
主武器	ミサイル		9	1
副武器				

专对航空部队的单位，攻击力极高，是空中的最强单位，不过不能攻击陆地和海面部队，就移动力来说其是所有单位中最高的。

●爆击机



	移动力	7	燃料	99
	视界	2	价格	22000
	武器名		弹药	射程
主武器	爆弹		9	1
副武器				

能对陆海的部队，具有强力轰炸一击必杀的效果，尤其是对于车辆系有巨大杀伤力。但其对于空中单位却是束手无策，在DS地图空战中的作用不大，只有在破坏空中堡垒的炮台时有特效。

●战斗直升机（战斗ヘリ）



	移动力	6	燃料	99
	视界	3	价格	9000
	武器名		弹药	射程
主武器	对地ミサイル		6	1
副武器	マシンガン		∞	1

同样也是对地和对海有着不错效果的空中单位，威力虽然不及爆击机但造价便宜，是常规作战中对付战车系部队的克星。

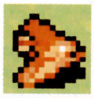
●运输直升机（输送ヘリ）



	移动力	6	燃料	99
	视界	2	价格	5000
	武器名		弹药	射程
主武器				
副武器				

用于搭载和运送步兵、炮兵空中单位，没有战斗能力，具体作用与运输车相同，优点是移动范围不受地形限制。

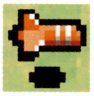
●隐形飞机（ステルス）



	移动力	6	燃料	60
	视界	4	价格	24000
	武器名		弹药	射程
主武器	泛用ミサイル		6	1
副武器				

可以隐身飞行的空中单位，能够对空和对地攻击，隐身期间比较耗费燃料，弹药装备数量也比较少，其克星居然是地狱利乌姆。

●黑导弹（ブラックボム）



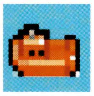
	移动力	9	燃料	45
	视界	1	价格	25000
	武器名		弹药	射程
主武器				
副武器				

黑洞军天才指挥官卡特发明的无人飞行兵器，能够进行自爆损害到其周围3个距离范围内的敌我全部单位，燃料低是其缺点。

海上单位

尽管本作海上作战的机会远不如地面和空中的多，但作为现代战争不可或缺的一部分，本作的海军也有所加强，新加入的单位是航母和黑船（ブラックボート）。

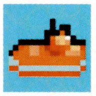
●输送船



	移动力	6	燃料	99
	视界	1	价格	12000
	武器名		弹药	射程
主武器				
副武器				

能搭载两个陆地单位的海上运输部队，没有攻击能力。

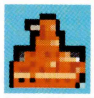
●潜水艇



	移动力	5	燃料	60
	视界	5	价格	20000
	武器名		弹药	射程
主武器	鱼雷		6	1
副武器				

能够在上浮和下潜两种状态间切换的海上单位，视界相当地广，当其下潜时只有护卫舰能够对之发动攻击形成威胁。

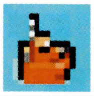
●战舰



	移动力	5	燃料	99
	视界	2	价格	28000
	武器名		弹药	射程
主武器	カノン炮		9	2-6
副武器				

是拥有强力的远距离间接攻击单位，能对飞机以外的部队造成相当程度的损坏，特别是对于登陆作战时需要其来扫清海岸的陆地单位，不过战舰最大的克星是下潜时的潜水艇。

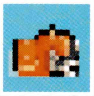
●护卫舰



	移动力	6	燃料	99
	视界	3	价格	18000
	武器名		弹药	射程
主武器	对潜ミサイル		9	1
副武器	对空炮		∞	1

能够进行直接攻击的舰船，因为分别装备了对潜和对空的专门武器，故对潜水艇和空中单位有特别强大的破坏力，其配合战舰一同出击几乎能达到无敌的效果，另外护卫舰还能搭载两个单位的直升机部队。

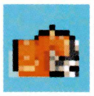
●黑船（ブラックボート）



	移动力	7	燃料	60
	视界	1	价格	7500
	武器名		弹药	射程
主武器				
副武器				

作用有点类似于运输车的海上单位，相当于补给船，没有攻击能力，移动力是海军部队中最大的。其可以够搭载两个单位的步兵或炮兵，并能对所有的邻近单位进行修理以恢复1程度的HP值。

●空母



	移动力	5	燃料	99
	视界	4	价格	30000
	武器名		弹药	射程
主武器	对空ミサイル		6	3-8
副武器				

号称海上堡垒的航空母舰，能够搭载两个单位的航空部队，此外其本身也拥有最大的间接攻击射程，航母的高昂造价也是全部单位中首屈一指的。

全兵种单位的攻击相克表

→防 ↓攻	步兵	炮兵	侦察车	轻战车	重战车	新型战车	巨型坦克	运输车	自走炮	火箭炮	对空战车	导弹车	导管炮堡垒	战斗机	爆击机	战斗直升机	运输直升机	隐形飞机	黑导弹	战舰	护卫舰	输送船	潜水艇	黑船	空母	地狱利乌姆
步兵	55	45	12	5	1	1	1	14	15	25	5	25	5	—	—	7	30	—	—	—	—	—	—	—	—	20
炮兵	65	55	85	55	15	15	5	75	70	85	65	85	55	—	—	9	35	—	—	—	—	—	—	—	—	30
侦察车	70	65	35	6	1	1	1	45	45	55	4	28	6	—	—	10	35	—	—	—	—	—	—	—	—	20
轻战车	75	70	85	55	15	15	10	75	70	85	65	85	55	—	—	10	40	—	—	1	5	10	1	10	1	20
重战车	105	95	105	85	55	45	25	105	105	105	105	105	85	—	—	12	45	—	—	10	30	35	10	35	10	30
新型战车	125	115	125	105	75	55	35	125	115	125	115	125	105	—	—	22	55	—	—	15	30	40	15	40	15	35
巨型坦克	135	125	195	180	125	115	65	195	195	195	195	195	180	—	—	22	55	—	—	45	65	75	45	105	45	45
运输车	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
自走炮	90	85	80	70	45	40	15	70	75	80	75	80	70	—	—	—	—	—	—	40	50	55	60	55	45	5
火箭炮	95	90	90	80	55	50	25	80	80	85	85	90	80	—	—	—	—	—	—	55	60	60	85	60	60	15
对空战车	105	105	60	25	10	5	1	50	50	55	45	55	25	65	75	105	105	75	120	—	—	—	—	—	—	30
导弹车	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	100	115	115	100	120	—	—	—	—	—	—	—
导管炮堡垒	95	90	90	80	55	50	25	80	80	85	85	90	80	65	75	105	105	75	120	55	60	60	85	60	60	15
战斗机	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	55	100	120	120	85	120	—	—	—	—	—	—	—
爆击机	110	110	105	105	95	90	35	105	105	105	95	105	105	—	—	—	—	—	—	75	50	95	95	95	75	35
战斗直升机	75	75	55	55	25	20	10	60	65	65	25	65	55	—	—	65	95	—	—	25	25	25	25	25	25	25

↓攻 →防	步兵	炮兵	侦察车	轻战车	重战车	新型战车	巨型坦克	运输车	自走炮	火箭炮	对空战车	导弹车	导管炮堡垒	战斗机	爆击机	战斗直升机	运输直升机	隐形飞机	黑导弹	战舰	护卫舰	输送船	潜水艇	黑船	空母	地狱利乌姆
运输直升机	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
隐型飞机	90	90	85	75	70	60	15	85	75	85	50	85	80	45	70	85	95	55	120	45	35	65	55	65	45	30
黑导弹	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	—
战舰	95	90	90	80	55	50	25	80	80	85	85	90	80	—	—	—	—	—	—	50	95	95	95	95	60	20
护卫舰	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	85	100	105	105	100	120	5	25	25	90	25	5	—
输送船	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
潜水艇	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	65	25	95	55	95	75	—
黑船	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
空母	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	100	100	115	115	100	120	—	—	—	—	—	—	—
地狱利乌姆	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?

全指挥官介绍

★红色恒星军（red star）



[约翰]

欧米加大陆的红色恒星军的指挥官，有着超越其年龄的沉着和冷静，并能面对和应付各种局面，为了夺回自己的家乡和国家而看上去有着比他人更为强烈的意志，往往能够在经过深思熟虑才提出自己的想法，并且往往都还能够直入要害。他和蕾切尔是交往很深的教官和学生，双方有着牢固的信赖关系。

擅长于平地的战略，其在平地上指挥的全单位攻击力都很高。



[蕾切尔]

欧米加大陆的红色恒星军的指挥官。凯瑟林的妹妹，此次作为联军的司令在欧米加大陆的红色恒星军前线进行指挥，以打倒黑洞军作为使命，并且还把约翰培养成为了优秀的指挥官。作为一个上级官员，在她看来“只要最终结果是好的，其他牺牲都能接受”，但是若是徒劳的损失且导致了明显的失败的话，她对此可是要进行严厉的处罚的。

因为自己能用的部下多，所以在据点能得到的补充也很多。



[迈克斯]

Cosmo land的红色恒星军的指挥官。Cosmo land的红色恒星军的特攻队长，经常指挥于最前线，是进行先发制人采取行动的类型。他是能使Omega land很快地度过危机并值得依靠的一位指挥官。

擅长于直接攻击，在对海陆空全单位的正面交锋中极具优势，可惜的是间接攻击的射程较短，并且在战况陷入到相持局面时，就难以发挥其作用了。



[多米诺]

Cosmo land的红色恒星军的指挥官。性格直率，最讨厌做事不清不楚的。责任感也很强烈，被给予的任务都能全部很好的完成。只是，也许因为年轻以及经验不足，自己容易被感情所影响而陷入危机。在完成了Cosmo land的任务后，其立即就赶往欧米加大陆进行增援。



[良]

隶属于红色恒星军。是一个精力充沛的对机械着迷的男孩，是在上次的战争中拯救了整个Macro Land的英雄。

★蓝色月亮军（blue moon）



[比利]

Cosmo land的蓝色月亮军的指挥官。原属红色恒星军，拥有丰富的经验，看上去虽是个不可信赖的人，然而其实是个相当有本领的人。在红色恒星以外其也有着不错的知名度，且交际也相当宽广。

他是位射击的天才，最近也在努力专注于水雷。当他知道Omega land的危机后，就从Cosmo land逃出，并与多米诺、明日香以及伊格尔等人会合。



[伊万]

Macro Land的蓝色月亮军的指挥官。是有钱人家的子弟，接受过非常好的教育。也正是因为年轻不懂世故的认真性格，所以往往有时候说话过于直接而得罪人。令人不明白的是他特别尊敬海普，这让比利感到特别吃惊。在其去探访姐姐Sasha的时候正好就那爆发了Omega land的战争，因而也就留下来一起参战了。

最大的特点是能够以花费较少的费用生产全单位的部队，但可惜的是他指挥的部队攻击力都不太高。



[萨莎]

Omega land的blue moon军的指挥官。是伊万的亲姐姐，率直的性格，一直以伊万的保护者为任务的坚强女性，不是那种容易被他人所控制的类型，并且有时候还语出惊人。具有强烈的团队意识，非常注重同伴，同样也非常尊敬蓝色月亮军中的海普。

其与伊万一样，有着高贵的出身，也因此其所占领的据点通常收入都会高出100G。



[海普]

隶属于蓝色月亮军。性格虽然很顽固，但他的爱国心比谁都强。

★黄色彗星军（yellow comet）



[山本]

Macro Land的黄色彗星军的指挥官。有着屡次征战经验的勇者，不想输给年轻人，而打算一辈子都服役。他看起来似乎呆呆的，但其长年的经验往往使他在关键的时刻进行正确的判断，而且对周围的朋友还具有相当的劝导力和说服力。即使是对于菊池这样的权威者，能责备他的人也只有山本和她的女儿明日香。为了让联军不作盲目的行动，他以监军的身份一同参战。



[弘三]

Omega land的黄色彗星军的指挥官。人称为“闪电的弘三”，与菊池齐名的指挥官。

他对自己和别人的要求都很严格，尽管他说话时容易给人留下不好的印象，但他却是个器量大的人，对于取得成果的人他也能超越阶级地与其一共欢庆。他无论想到什么马上都会顺口说出来，也常常因此而屡次打乱队伍的计划。

其攻击力相当地高，但在防御力的指挥方面还尚存不足。



[明日香]

Cosmo land的黄色彗星军的指挥官。因为是菊池的女儿，所以享受着公主般的好生活。不过黄色彗星的战略，实质也是围绕着她而展开的，从她在红色恒星留学时开始，就被人称作是“战略的天才”和“大名再现”等等。

在留学时期明日香与多米诺也是同年级的学生，两人在年龄上虽然相差，其实并不是因为多米诺留级了，而是因为明日香成绩太优秀而跳级了。

由于欧米加大陆的危机，因而多米诺、比利、伊格尔和明日香都能够正式参战于其中，当然这都离不开凯瑟林和明日香所做的准备工作。



[菊池]

黄色彗星的国王。从不会感到害怕的武士，唯一怕的还是自己的女儿明日香。他是个实实在在的武术高手。

★绿色地球军（green earth）



[比特曼]

欧米加大陆的绿色地球军的指挥官。即使是在现代也不失骑士道精神的绅士指挥官。其人平时倒是很认真，但偶尔也有前言不搭后语说出让整个队伍的人都感到吃惊的话。听说他似乎一直都非常尊敬菊池，但同时也将其视为自己的竞争对手。

他擅于指令塔的使用，并以间接攻击和防御的指挥为长。



[哈恩纳]

Macro Land的绿色地球军的指挥官。以指挥坦克为长，并以用自己的实力构筑了现在的地位而自傲，是位杰出的人物，但其与实战经验少的伊格尔却老是发生争吵。其在军队中也总是担任调停的角

色，其粗暴的特点有时显得胜似男子，不过她现在对待部下和周围人的态度已大有改观且和善了不少。她与比特曼代表绿色地球军一同加入联军，接受命令参与夺回欧米加大陆的战斗。



[伊格尔]

Cosmo land的绿色地球军的指挥官。受前绿色地球军中王牌飞行员的父亲的影响，从小就开始接触并习惯于操作航空武器了，自尊心极高，其各方面的能力都很平衡，并且对于自己的错误也能够坦率地承认。另外还一直将对于自己来说非常重要的作为父亲纪念物的护目镜带在身边。在欧米加大陆的战争结束后，他与莫扑一同处理着许多善后任务，然而当得知欧米加大陆发生的危机之后，他义不容辞地带领着部队前去增援。



[莫扑]

隶属于绿色地球军。性格落落大方的船员，与其争论的话是很难赢过他的，另外他的冲浪技术也相当地棒。

★黑洞军（black hole）



[空]

黑洞军的一把手，虽然他只是军队中的步兵，但其实力是得到了霍库等人认可了的。



[吉泊]

黑洞军闪电防卫队的一员。

也许是外星居民或是机器人，是正体不明的指挥官，且绝对优先服从于Kong和Candle的命令，从来不会去考虑自身的利益，而是忠实地完成各种命令。

不过其似乎与同是闪电防卫队中的齐亚卡的立场相对立，然而齐亚卡却是他的上级。

在攻击方面，他虽然偶尔有些偏差，但攻击力很高，而且有时候也会发动必杀的一击。



[史耐克]

因其自恋的性格而对自己的能力有着绝对的自信。大致上，他算是空和卡特的上级长官。



[齐亚卡]

black hole军闪电防卫队的一员。也不知道从什么时候开始成为了闪电防卫队的指挥官，且有关其年龄、出生国等一切情况都是未知的，但很喜欢外国的食物。做事冷静沉着且手段残忍，并且有时候说话还经常羞辱他人。

虽然对吉泊还有伙伴意识，但自己的看法和立场一向与他是对立的，擅长并发挥着他在快速指挥方面的实力，特别是在道路上的作战，其攻击力非常高。



[砍迪尔]

黑洞军闪电防卫队的队长，是吉泊和齐亚卡的上级长官。经过黑洞军的特殊训练后而组成了“闪电防卫队”。对自己的能力有绝对的自信，而不太听信他人的言词。

也许是因为其生活成长于都市中，在巷战方面无人能出其右。



[霍库]

black hole军的指挥官。冷静沉着，十分相信自己的能力，不过，他从来也不会因此而轻视任何对手。

即使是自己处于任何不利的状况其都不会有丝毫动摇的决心。由于ヘルボウズへ的背叛并离开了黑洞军，按照规定霍库被任命为了黑洞军的指挥官，不过他本人对此并没有多大的兴趣。



[卡特]

黑洞军的天才指挥官。比较特别的是她对于金钱和地位没有兴趣，而是喜欢于研究和实验，并且还亲自开发了不少新式武器出来。因为能力高而在战斗中显得如玩乐般游刃有余，而且往往还能洞悉出对手的弱点，特别善于利用地形效果。在Macro Land的战斗结束，其又被配以了少数部队，并与吉泊、齐亚卡、砍迪尔共同指挥黑洞军对于欧米加大陆的侵略战争。

在经历Macro Land数月的战斗，凯瑟林等人终将这里的黑洞军消灭殆尽，人们也认为长久的和平终于盼来了。然而，就在这时，那个远离Macro Land大陆的被称作为“边境的大陆”的欧米加大陆却遭受到死灰复燃的黑洞军的侵略。经过数月的军备回复，黑洞军又将他们的侵略魔爪伸向了这里。

为了不让黑洞的势力蔓延以及夺回被侵占的欧米加大陆，红色恒星（red star）、蓝色月亮（blue moon）、绿色地球（green earth）和黄色彗星(yellow comet）四国进行了军备整合组成联军展开了对黑洞军的反击之战……

Smash A　Black Stone

MISSION 1 若きライオンたち

因为有Macro Land的任务在身，凯瑟林司令授命自己妹妹、同样也是极为优秀的指挥官的蕾切尔担当此次四国联军的司令员统帅这次的欧米加反击战，不过因为联军中的指挥官大部分都是新人，因此凯瑟林要求蕾切尔先对他们进行相关的实战指导。

●出战指挥官：约翰VS蕾切尔
●本方单位：步兵、炮兵、轻战车
●敌方单位：全灭
●败北条件：本军全灭
●难度评价：★

同系列传统一样，首战纯粹是简单的训练，出战的指挥官是蕾切尔的徒弟约翰，蕾切尔则指挥蓝月军作为模拟的对手，战斗极其简单，先用炮兵解决掉对方轻战车即可。

MISSION 2 再来の黒い敌

经过简单的训练指导之后，接下来就要正式与黑洞军的先头部队接触了，而联军前线的步兵部队正遭受黑洞军的围攻，目前在撤离时又受到闪电防卫队先锋吉泊所指挥的部队的追击，现在联军需要立即派部队前去增援，约翰请缨出战。

●出战指挥官：约翰VS吉泊
●本方单位：步兵、输送车、轻战车、自走炮×2
●敌方单位：轻战车×3
●胜利条件：敌军全灭
●败北条件：本军步兵单位败倒
●难度评价：★

本方右上的两个自走炮单位可隔河攻击前来追击的敌轻战车单位，至于HP只剩1的步兵部队可让其先搭载至输送车上，再由输送车送回本部后方，虽说敌轻战车很难坚持到接近我方步兵的时候，但这样比较保险些。

MISSION 3 マックス登场

蕾切尔因为正在联军本部进行一个军事会议，要几天后才回来，所以暂时把前线交给了约翰，而这时在前作中大家极为熟悉的擅长于直接攻击的大个子指挥官迈克斯也赶到前线助阵来了，不过因为是第一与约翰见面，相互间还不大熟悉，正好又有战事发生，为了证明和表现自己的实力，迈克斯主动要求指挥本战。敌方指挥官正是有名的天才少女卡特，不过其对于在Macro Land鼎鼎有名的迈克斯也十分了解，甚至还知道其弱点是在于间接攻击……

●出战指挥官：迈克斯VS卡特
●本方单位：炮兵×2、输送车、自走炮、运输直升机、战斗直升机×5
●敌方单位:步兵×2、轻战车×2、重战车×2、黑导弹
●胜利条件：敌军全灭或占领敌本部
●败北条件：本军全灭或本部被占领
●难度评价：★★

本战中卡特带来了其新发明黑导弹（ブラックボム），其能自爆打击复数单位的敌方部队，所以本军海域的战斗直升机群要特别小心了，因为十分有可能被黑导弹击中，击中后每单位会损伤一半的HP，但是没有机场是无法进行补给的，所以只能通过“合流”的方式来进行单位精简。另外敌军有攻击力超强的重战车，我军地面部队显然不是其对手，不过战斗直升机是专克重战车单位的，只要战斗直升机群不被黑导弹损害过大，本战就很容易，另外也可以参考迈克斯的意见，即采用占领敌本部的方法，让炮兵部队搭载至运输直升机上再大大方方地飞去空荡荡的敌本部。

MISSION 4 母国の空を取り泪

迈克斯漂亮地完成了战斗，正好蕾切尔也开完会回来，并谈到是关于欧米加大陆最近越来越严重的沙漠化情况，这将影响到很实际的资源问题，而且黑洞军的内情似乎也有变，所以现在有必要加快反击步伐。不过这时出现了更危急的情况，雷达观测到正有一枚已发射的巨大的弹道导弹向联军本部袭来并接近中，而且预计30分钟内其就能击中本方目标，事态严重，蕾切尔要立即亲自指挥进攻并消灭敌导弹指挥部队方可化解本次危机。



●出战指挥官：蕾切尔VS吉泊
●本方单位：步兵、轻战车、对空战车×3、导弹车、火箭炮、运输直升机
●敌方单位：轻战车、战斗直升机、爆击机、战斗机×2
●胜利条件：30分钟内敌军全灭
●败北条件：本军全灭或战斗超过30分钟
●难度评价：★★

在DS上屏幕可以看到弹道导弹的轨迹，右上方还有其到达目标的时间倒记时，本战在固定的对话部分之外的情况将采用实时制，也即是需要玩家在30分钟内结束战斗。在敌方部队中虽然有战斗机，但其只能攻击空中单位而无法打击地面目标，倒不必在意，不过爆击机却正好相反，所以要尽快消灭其和战斗直升机，正好就在敌军单位集结的下方并排着我军三个对空战车单位，上方还有对空的导弹车，只要先让火箭炮先解决掉附近的敌轻战车，此战基本就没什么问题了。

MISSION 5 终わりなき战场

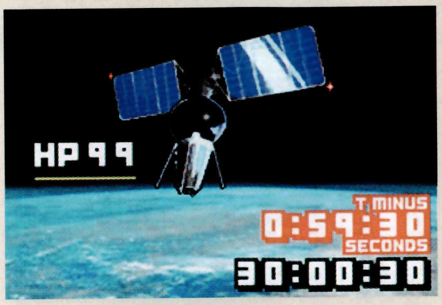
成功消灭掉敌导弹指挥部队后，破坏了其弹道导弹的正常发射，导弹将落入海中，蕾切尔要求士兵到附近海域去寻找回收，然后再送至联军技术部进行研究，以提高本方的弹道导弹技术。为了找到欧米加大陆沙漠化的原因，联军继续向黑洞军阵营逼近，这次对方出战的是闪电防卫队的队长齐亚卡。
●出战指挥官：自选指挥官VS齐亚卡
本方单位：步兵、轻战车、对空战车×3、导弹车、火箭炮、运输直升机
●可生产单位，初始资金7000G
●敌方单位:轻战车、战斗直升机、爆击机、战斗机×2
●胜利条件：敌军全灭或占领敌本部
●败北条件：本军全灭或本部被占领
●难度评价：★★

本战在已沙漠化的山地进行，可以自由选择出战的指挥官，同时也加入了工厂，将能进行单位的生产，所以尽可能多地占领城市将获得更多收益来确保生产所用的资金。此外敌方没有工厂，但战场中央有一中立的工厂，要尽早派步兵去占领，其他的常规战斗基本上就很好对付了。

MISSION 6 グランドブルー

联合军的前线部队已逼近黑洞军本部了，此时蓝月军的两名指挥官伊万与其姐萨莎也赶到阵前向蕾切尔报道来了，其二人都是蓝月军中著名指挥官海普的崇拜者。正好此时前方来报敌方临海两军从西面开来，指挥部队的又是天才少女卡特，作为新人的伊万将首先在这次的战役中向大家一展身手。
●出战指挥官：伊万VS卡特
●本方单位：步兵、自走炮、输送车、轻战车、输送船、火箭炮、护卫舰、战舰、潜水艇、战斗直升机
●敌方单位：步兵、轻战车、火箭炮、输送船、护卫舰、战舰、潜水艇
●胜利条件：敌军全灭或占领敌本部
●败北条件：本军全灭或本部被占领
●难度评价：★★

因为伊万具有全单位生产的能力，再加上本战又是以海战为主，所以本战加入不少新的海军单位，敌方海军本战出战的也不少。护卫舰是不错的能针对全部海空部队的直接攻击单位，特别是对潜水艇能造成巨大的伤害，只能搭载两个单位的直升机部队，另外其也是战斗直升机和潜水艇的天敌。战舰是属于间接攻击单位，能够进行远距离的打击。潜水



艇可以对全部海面部队进行直接攻击，但要注意千万不要轻易接近敌护卫舰，不过其在下潜时却能给敌战舰给予沉重的打击，而且只能被护卫舰所攻击。输送船能够运送陆军部队，最大可搭载两个单位。

本战一开始敌潜水艇和火箭炮都在我方的攻击范围内，先进行第一波打击，之后要集中火力首先消灭掉敌护卫舰和战舰，用运输船将本军左上方的部队输送至右下敌军阵地进行登陆作战，不过可以先搭载步兵和轻战车，要提防敌海面部队，在中央岛屿处放下步兵去占领敌都市，而该处的火箭炮可以对敌护卫舰进行攻击。

MISSION 7 暗黑の战い

黑洞军闪电防卫队的节节败退，联军接连收复失地，这时连吉泊也意识到了情况的危急，因为时间紧急，队长齐亚卡命令吉泊在基地周围布置好防线准备迎击联军，他自己将亲自指挥作战，这次本方指挥出战的将是伊万的姐姐萨莎。
●出战指挥官：萨莎VS齐亚卡
●本方单位：步兵、炮兵、自走炮、输送车、轻战车、对空战车、火箭炮、侦察车、战斗直升机
●敌方单位：步兵、炮兵、输送车、侦察车、轻战车×2、自走炮×2、输送船
●胜利条件：敌军全灭或占领敌本部
●败北条件：本军全灭或本部被占领
●难度评价：★★

这次战役的难度有所提升了，所有敌人都在视界范围之外，需要进行侦察索敌才能发现敌方单位，因此本战也加入了新单位侦察车，其攻击力虽然很弱，但视界为5。本战加入的新地形是森林，能够藏匿部队，另外对方齐亚卡指挥的单位在道路上作战的攻击力很高，所以这些都要格外注意。另外要多占领敌方城市，我方除了本阵以外没有别的据点，毕竟大部队在向敌阵推进时是需要本方据点来补给整个部队的，敌军集中在右下方的都市和右上方的本部，中间岩礁处有一输送船，最好采用占领敌方本部的方式来结束战斗。

MISSION 8 タッグバトル!

随着逐渐接近黑洞军本阵，敌方的武器似乎也越来越强了，善于发明创造的天才卡特又提出了新战略，又有神秘的新兵器将投入于战斗之中了……
●出战指挥官：自选指挥官VS吉泊、卡特
●本方单位：无初始单位，可生产单位，初始资金6000G
●敌方单位：パイプ炮，可生产单位，初始资金3000G
●胜利条件：敌军全灭或占领敌本部
●败北条件：本军全灭或本部被占领
●难度评价：★★★

一开始我方没有初始单位，但有两个工厂，先可迅速造出2个步兵前去占领大片的敌方据点，用以减少其收入，要优先占领工厂和机场，因为资源优势是支持本战后期的关键之所在，而且占领机场后还能够生产空中单位。此战对方不仅有强力的新单位パイプ炮，而且还是吉泊和卡特的同时出阵指挥，将能发动双人Break的新技能。接着造炮兵和输送车，第一时间将其送至パイプ炮前进行直接攻击，在资金足够时一定要制造重型战车来保障本方直接攻击的优势，当然也要提防其战斗直升机，要以占领敌本部为目标，不要指望以全灭敌军来结束战斗，除非全占了敌工厂，否则的话会陷入拉锯战，总之抢占资源才是本战胜利的基本保证。

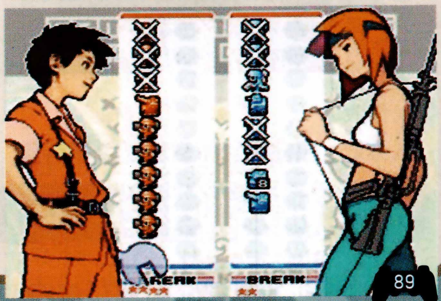
MISSION 9 负けられない战い

随着阵线的推进，发现欧米加大陆的沙漠化也越来越严重了，此时黑洞军吉泊对基地周边的配置已基本完成了，按照齐亚卡的意思这次只需要让地面部队配合空中部队给予联军双重打击，两军交战以来第一次全面的空战终于展开……
●出战指挥官：自选空、陆指挥官VS齐亚卡、卡特
●本方单位——地面：步兵×2、炮兵×2、轻战车、战斗机×4、爆击机×2
●空中：战斗机×3
●可生产单位，初始资金6000G
●敌方单位——地面：步兵、炮兵、对空战车、自走炮×3、侦察车、输送车、导弹车×2、对空战车×3、战斗直升机×2、战斗机
●空中：战斗机×6、空中堡垒炮台×4
●胜利条件：破坏地面战场敌本阵的“黑石”
●败北条件：本军全灭或本部被占领
●难度评价：★★★

因为双方均出动了空中单位，所以本战也是第一次的进行双画面的DS地图战，上方是海拔1万米以上空中要塞的交战情况，下方触摸屏则是地面部队，要分别选择指挥空中作战和地面作战的人选。另外飞行单位可以同时在两画面作战，只要选择“传送”指令就可以转换其战场，而初始配置中我方的空军部队基本上都集中在地面战场，而空中战场在数量上处于绝对劣势，所以应尽早传送进行支援。敌本阵的黑石装置能够在每回合为邻近其的单位恢复2点HP，而只要破坏了这个装置，我方就能取得本战的胜利。

一开始还是先占领本阵附近的工厂、机场和城市，把资源掌握在手。战斗初期尽量不要在地图中央的那个本方工厂进行生产，也不要接近那个区域，因为每回合工厂及其周边都会遭受来自于空中堡垒的攻击。只有当我方空军部队破坏掉空中堡垒的四个炮台后空中战场才能结束上方的空战，因此地面的机场也要根据需要生产新的单位以支援空军(爆击机破坏炮台的效果很好)。之后的战斗将全部集中于地面，可进行指挥官的交替指挥或发动双人Break的技能，空中战场失败的一方，其指挥官会退出本次战斗。

成功粉碎掉黑石，彻底击退黑洞军的闪电防卫队，顺利完成第一阶段的战役，接下来将正式拉开联军反击黑洞军全面收复欧米加大陆的序幕。



次世代传媒联盟 出版物好评热卖

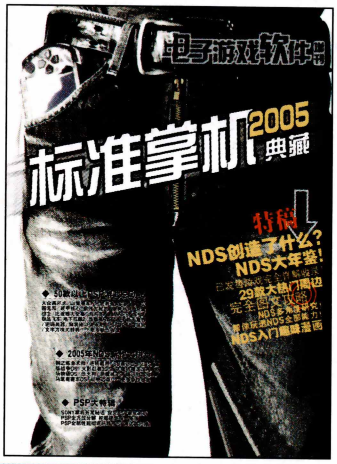
电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



双VCD高达声优巨星玉置成实、尾浦由记、中岛美嘉，西川贵教等现场影像及写真集。赠品为拉克丝形象发夹，阿斯兰徽章及特制收藏匣。

机动战士高达SEED嘉年华

■定价：28元　　7月10日发售



一年一度，又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录，索尼PSP，任天堂NDS主机软件完整解析，权威详实。随机赠品PSP护腕或NDS头带。

2005标准掌机典藏

■定价：24元　　上市热卖中



两张音乐CD收录柯南开播十年经典歌曲，云集了仓木麻衣、爱内里菜、ZARD等大牌歌手及乐队。赠品为珍贵柯南纪念徽章和特制收纳盒。

名侦探柯南主题歌精选集

■定价：22.80元（极少量）　　上市热卖中



动新DVDMTV系列第二弹！收录20首值得珍藏的日本经典动画MTV。真正DVD品质。附增火影头带及神秘礼品。豪华外包装，弥足珍贵

动感新势力钻石DVD

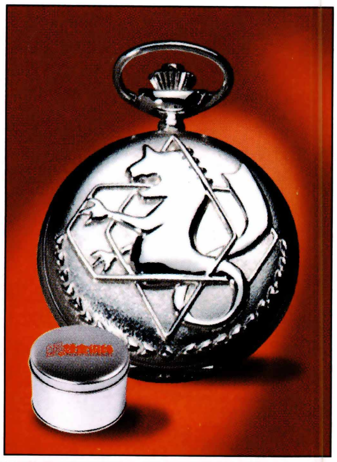
■定价：24元　　上市热卖中



4月11日第一版火爆上市抢购一空。互动DVD、经典生化系列双CD，简洁现代感的LEON吊饰。第2版LEON吊饰改为暗黑版，绝对酷。

生化危机4完美体验典藏（第二版）

■定价：25元　　最后邮购机会



大热销，表层纯银电镀，银光闪闪，雍容华贵，国家权威机构认证，为国内动漫周边极品。铝盒上有特别的大红钢炼logo。限量发行

银时计至尊豪华版

■定价：99元（极少量）　　只限邮购



国内第一盘动画DVDMTV，弥足珍贵。收录日本最好的动画MTV，真正珍品。附赠钢炼十字蛇项链，优雅高贵。第三版上市，该出手就出手

动感新势力白金DVD

■定价：24.80元（第三版）　　上市热卖中



游戏业热度与气温一起升高，假期提供休闲空间，企划星球大战和华彩年代纪，重头戏骑龙者2全CG，幻想传说OVA等10余款大作快意欣赏。

电玩新势力(46)

■定价：9.80元　　7月中旬出版

电子游戏软件	
2005年第1～15期	9.80元
动感新势力	
27、28、29期	9.80元
电子天下・掌机迷	
第19期、21、22、24、26、27、29～36期	9.80元
电玩新势力DVD	
33～35、38～45期	9.80元
银时计至尊豪华版	99.00元
电软十周年纪念金币套装	149元
名侦探柯南主题歌精选集(少量)	22.80元
电新蓝宝石MTV（少量）	9.80元
动新2004年合集（下）	50元
动新红宝石MTV	9.80元
游戏的设计与开发	50/57(精装)元
机动战士高达SEED嘉年华	28元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

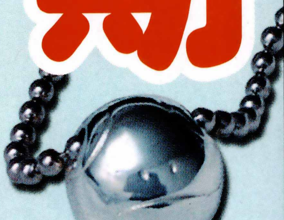
原价16元的高达SEED吊饰只要1元钱

读者：哇！1元钱？！我买100个！
次世代：别急，只要买以下四种图书中的一种，再加一块钱，就可以得到一枚人见人爱的高达吊饰。而且图书还可以打6折呢！
读者：真的！6折+1元……邮费包装费呢？
次世代：全免
读者：太疯狂啦！我马上去邮局汇款。
次世代：这是暑期库存大优惠，先到先买，售完为止。请注意下期杂志信息。

暑期大疯狂



时间：即日起至售完为止



加1元!!



少量库存，先到先买，售完为止。





邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取


生化危机4完美体验典藏
不同于第一版！第二版
赠暗黑版特制
LEON吊饰
第二版 少量库存
最后邮购机会！
只要有遥控器
我也一样可以玩生化4！
电源
开/关仓
标题
静音
搜索
字幕
语言
屏显
频谱
2/5.1声道
一键通
碟片信息
确认
生化危机4
完美体验典藏
biohazard
25
国内首张全互动游戏DVD
用你的遥控器演绎生化4的惊悚！
生化4互动DVD特典另外附送：
生化系列精美全彩互动手册
Leon专用合金吊饰一款（含挂链）
生化音乐编年史精选CD两张
biohazard
1DVD5+2CD+手册+礼品
仅售25元！
邮购时请注明："生化4典藏"
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



《电新DVD》VOL.46

《星球大战》华彩年代纪/《幻想传说》精彩OVA/《尾之声》音乐CD

邮购地址：北京外安邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180（邮资免取）

上海大学 成人教育学院

游戏、影视、建筑三维动画 招生公告

上海大学是国家“211工程”重点建设的高校之一，是一所拥有理、工、文、法、史、经济、管理等学科门类及美术、影视艺术等学科的综合性大学，拥有雄厚的师资力量和先进的教育设施。

为了缓解国内游戏、影视、建筑动画人才奇缺的现状，上海大学成人教育学院与国内专业机构上海影寰数码科技有限公司合作，吸收和借鉴北美著名动画游戏学院加拿大高科技互动艺术学院的教学体系，将面向全国开办游戏影视建筑动画培训班，有关事宜公告如下：

一流的师资团队，先进的教育设施，领先的教学体系

主要师资： 任课教师具备丰富教学经验及专业制作经验。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游戏特效主创，在影视制作领域有很深的造诣；章老师曾制作过包括《宝莲灯》、《人猿泰山》、《蝙蝠女》、《我为歌狂》等著名动画片；王老师在游戏动画和建筑设计方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。学院还将聘请《变形金刚》三维卡通制作人David Liu、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆.伍迪、负责《骇客帝国Ⅲ》电影特效的MARK ROSE、两次获得艾美动画特效奖，迪斯尼《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》的动画导演，有北美图形艺术大师之称的Cliff Garbutt等国际动画大师客座指导。

专业设置：

游戏动画专业研修班（全日制一年）：培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成、FLASH动画制作等专业技能。

游戏设计与动画设计师班（5个月）：熟练使用3ds MAX等游戏制作相关软件，学习游戏原画及动画原理，掌握游戏角色建模、游戏场景建模、游戏帖图制作技术、游戏角色动画、游戏特效等专业技能。

影视动画专业研修班（全日制一年）：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、FLASH动画制作等专业技能。

影视广告与动画设计师班（5个月）：熟练使用MAYA软件和后期合成软件，掌握栏目包装、影视广告、影视特效、动画片的制作流程，可以独立或者合作制作成片。

建筑表现与动画设计师班（5个月）：学习建筑室内外表现技法与建筑渲染技术、后期建筑效果图的合成处理方法，制作住宅、别墅、夜景、鸟瞰等不同表现风格的效果，掌握完整的专业建筑动画制作技能。

证书： 完成学业通过考核者将颁发上海大学成人教育学院结业证书，同时可参加MAYA和3ds max官方认证考试。

就业： 成绩合格者择优推荐到Main Frame（加资）、EA（美资）、昱泉（台资）、育碧（法资）、大宇（台资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082　　e-mail: zhaosheng@cia-china.com

报名地址：上海市新闻路1220号上海大学成人教育学院B楼211室

详情请登录 www.cia-china.com

游戏乐趣 完全发掘

TOP-SECRET 绝对隐藏 秘技天地



无情的夏日令温度骤升，而龙马偏偏又踏入了三国无双4的世界无法自拔，浑然不顾此游戏的激情热血会令体温失控。金戈铁马数日后，沉迷轮转于各战场之间的龙马在完成数人传记的前提下，发现新人物的出现速度和自己的游戏推进速度成反比……怀念当年直接秘技全人物的二代，节省了多少时间能更加投入于各战将的培养。不过，也好，当龙马第一眼看见关平的时候，眼前是清凉绿洲一片…… 口责/龙马

PS2 杀手 契约

日版 秘技实用度：★★★★

1.跳关并直接取得SA评价： R2，L2，上，下，X，按左摇杆，O，X，O，X

2.打开所有关卡（主菜单输入）： 方，三角，圆，左，上，右，L2，R2

XB 杀手 契约

美版 秘技实用度：★★★★

1.跳关并直接取得SA评价： R，L，上，下，X，A，按左摇杆，B，A，B，A

2.打开所有关卡（主菜单输入）： X，Y，B，左，上，右，L，R

四川 汪海云

GBA 游戏王7

日版 秘技实用度：★★★★★

要知道，最早在GBC上进行游戏王的时候，为了能得到心目中的至强套牌，费尽心力。可见得属性优秀牌的重要。在联机时，那种快乐不是别人能够体会的。而下面的秘计的重要也可想而知：

特殊卡牌：（在游戏店内输入号码，向店员购买即可，不过没达到一定等级，便不能使用）

“死亡盘D”	94212438
“死亡盘E”	31893528
“死亡盘A”	67287533
“死亡盘T”	94772232
“死亡盘H”	30170981｛以上五张出齐可胜｝
阿波斯化神	28649820（四星，攻1200，守1800）
圣兽阿鲁哥	89194033（6星，可吸收对方怪兽）
五帝龙	99267150（12星，攻守5000 神卡）
龙战士	62873545（12星，攻守5000神卡）
万力魔神	56043446（4星攻500，守1200）

四川 汪海云

GBA GT2 ADVANCE

美版 秘技实用度：★★★★

得到所有零件： 在标题处按L+B，然后按上。全部EXTRA MODE：在标题处按L+B，然后按下。

所有赛道： 在标题处按L+B，然后按前。全部车型：在标题处按L+B，然后按后。

四川 汪海云

XB 星球大战前传三 西斯的复仇

美版 秘技实用度：★★★★

进入主界面的 settings 里的 codes 输入：

TANTIVEIV	全场地
NARSHADDAA	全奖励关
AAYLASECURA	设定图
ZABRAK	全角色
COMLINK	全电影
JAINA	全能力和连续技
KORRIBAN	全关卡
XUCPHRA	无限血
BELSAVIS	血和原力快速恢复
SUPERSABERS	超级光剑模式
071779	Tiny Droid模式

北京 老杜

PS2 NAMCO X CAPCOM

日版 秘技实用度：★★★

此游戏有金钱无限秘技： 进入商店，看卖出列表，利用买卖或装备的方法，达成以下条件：卖出列表的最后两个道具均可买到，并位于倒数第二页的最后一项和最后页的第一项，而且最后第二个道具的卖价不低于最后一个道具买价的二分之一，操作如下：最后那种道具买99个，进卖出列表，光标拉到最后的道具按L1全选，买掉！接下来注意，其它什么都别做，确定再确定即可（光标会指向上个道具，且该道具变成99个，如取消就变回）。然后一种买一个和另一种买九十九个循环就可以了。 天津 末日审判

PS2 无尽的沙加

日版 秘技实用度：★★★

ロラ (Laura)篇[秘密の冒险]触发： 四个エレメンタルギア任务完成后，不去ゲレイオス城，完成全支线任务，与“チャパの族长”对话，连选两次“行......”，进入选人画面，任务触发！回合制限不定，50–100之间随机，地形为建筑物，与主线任务エスカ　タ城相似，共有两楼。障碍物很多。遇敌率极高，敌人的强度绝对令人欣喜（或郁闷），如LP9的ディ　プスペクタ

Timeup后能力获得兼Hp up，商店物品更新）

提示： 多利用抬价技能提高流通度），只要不去还宝物就可以反复打这个任务。如果还了宝物，完成“决战！ダグル城”后亦可接到此任务。

北京 BBFACE

NGC 火炎之纹章 苍炎之轨迹

日版 秘技实用度：★★★★

此秘技一定要在完成游戏后小试，因为一个SRPG的平衡性实在太重要了…

算是一个BUG吧，但是这个秘技能造就最强的武器。带必杀的武器，制作时把必杀降为0，数值就能成为255！！！选个自己最喜欢的形状吧，改造后，就成为圣剑了…不过一定注意，不是可以随便改的，想想也可以知道，花费非常巨大，改造一把满足一下就很是可以了。

深圳 周凯欣

PS2 罗马暗影

日版 秘技实用度：★★★

最近游戏完成后，发现了本作的换装秘密：

地图上取得的银币和打到一场景内全部守卫取得的金币可以在市场内购物，购买的东西可以装饰房间并且取得隐藏要素，在自己房间调查柜子可以换装，最开始只可以变化发型，但是：

购买5个：取得洋葱头

购买10个：取得潘萨服装

购买20个：头饰

30个买全：变色龙装，贴墙隐身

角斗场大家还记得吧，这个角斗场基本的流程就是装备基本武器–取得高喝彩值–取得更高级武器–取得更高喝彩值。双手武器的蓄力攻击可以得到高分。一切为了数值，另外喝彩值到一定程度可以取得阿格里帕的头盔，盔甲装备等，地下私斗16场战胜后通关可以得到主角的猩猩装。

河北 徐飞

PS2 首都高赛车

日版 秘技实用度：★★

游戏中十二鬼将加入：

编号171 重装武器'在只有日文[MI]的关卡有一台类似战车.特征：车顶有机枪。入队条件：需要把煞车盘换成[N].打赢加入

编号147 红色恶魔' 必须在300KM以上打赢

编号176 叹'比赛不能使用NOS

编号130十三鬼将中7人以上入自己的队加入

编号154 迅帝'必须要让十三鬼将都入队加入

编号182 天使'驱动方式必须为FR 打赢加入

编号187 死神'要无损伤打赢他

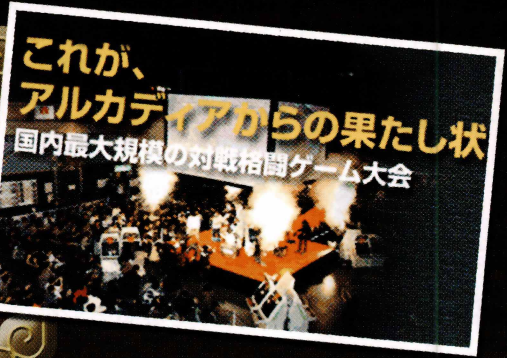
青海 冯迪

龙马在做本期秘技的时候，翻开秘技天地，陡然觉得眼前萧瑟了很多。也许正是如龙马感叹无双4对秘技吝啬的同时，广大GAMER同样感觉到了秘技在游戏中的递减。但正如此，却更突出了优秀的游戏秘技的珍贵和对游戏本身的贡献。广大玩家如果发现了它，一定不要忘了秘技天地这方寸土，更多赠品等待着你们！！

霸王塾

极道

“大怪，又肉加馍吧！”同事又在中午时分无情地摧残我的自尊。一般人无法理解的是，我能为这样一件事情日日快餐，无怨无悔。其实不然，自豪的想象一下，我的人生境界上升的如此之快，为精神之盛宴而日日快餐果腹，我的身型定是闪烁着(注意发音，是ZHUO)光辉啊！！！精神盛宴？？当然，这一切都为了斗剧2005官方DVD！那个今年最辉煌的格斗盛事，令无数斗魂热血激荡的地方！！以下介绍，望没有看到这世界最高水平FIGHTI盛会的同人们能饮鸠止渴，共同探讨格斗文化中心理对抗和技术对抗之微妙。之后或是和我一样，享受这格斗人生的快餐与盛宴！！！



□文/bigmonster 责编/无无

格斗人生的快餐与盛宴

—— 斗剧2005(sf3.3篇上)

格斗迷的节日

本次大赛，已经是斗剧的第三次上演，前两次的水平之高，气氛之沸腾让人无法不对这次的大赛的总体水平充满了期待。日本本土的众多名人全线出战，以及新近黑马的突出表现，加上国外的知名选手跨洋远征。让这个由日本第一街机杂志ARCADIA主办，比赛项目对应厂商协办的日本本土最高格斗竞技，上升成为了FIGHTINGGAME历史上规模最大的一次盛会。由于五个项目中分属2DFIGHT的四项（SF3.3，GGXXRE，CAPCOM FIGHTING JAM，KOFNW）与3DFIGHT的两项（VF4FTｂ，TEKKEN5)同好们有所分化，大怪分两篇介绍此次盛会的进程。首先是2D篇：

FIGHTING类GAME在十多年的发展中，已经经历了几次市场的沉浮起落。但由于厂商的合并出新，游戏内容的成熟饱满，2D格斗的市场并没有显示出老态，反而形成了GGXXRE和SF3.3新老两大国民游戏在前，后续作品不断充斥的局面。与3D格斗突出拼搏模糊局面控制，技巧性能发挥与反应人间不同的是，优秀的2DFIGHTINGGAME则更突出了清晰的局面控制，和复杂的多层次操作。隐藏在更为复杂的单段或多段确认技术与复杂操作技巧后面的，是操作者根性（即关键时刻的心理素质）的把握，和综合控制能力的体现。而大会过程中更是浮现了各位参赛选手技巧和人间的平衡发挥，让怪物折服不已。

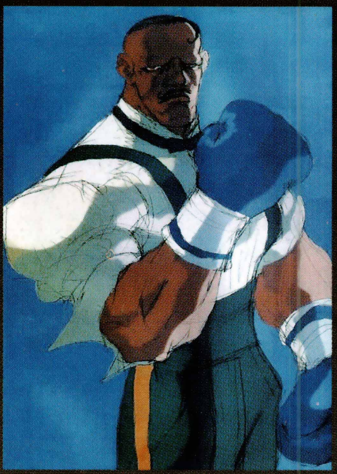
永远的神作



SF3.3已经让街霸玩家整整痴迷了6个年头了。一款格斗作品能持续让玩家如此痴狂，一如既往支持而未冷场，可以算是证明了自身的神作价值。而不仅如此，在世界各个综合类型格斗大赛中，SF3.3从来没有缺席过，也是斗剧唯一一款三届比赛都登场的作品。可见其操作性，平衡性，以及综合素质的优秀。本次比赛的竞赛方式很是独特，选用了2ON2的组队方式，这显然使比赛的不确定因素更为提升。更让人激动的是，本次大赛咱们本土选手周容亮和小易的出阵，让本土SF3.3的水平更得到了提高。两位选手虽然初阵惜败，但绝对对个人水平和大陆玩家的水平整体提高起了重要的作用。个人认为，毕竟环境因素制约了本土玩家的水平进步，但在市场环境不断改善，本土优秀格斗玩家经常与日美韩高水平玩家亲密接触的前提下，本土格斗竞技的水平一定会有飞跃。本在学习的基础之上，咱们收获良多啊！！而在长达6年的SF3.3摸索过程中，玩家已经对SF3.3的人物平衡性进行了非常清晰的划分。S级别的KEN，YIN，春丽始终站立在角色实力的前三，而紧跟其后的DUDLEY（拳击手），YANG，MAHOTO和URIEN也因为有很强的角色实力而人气不减。同样，在斗剧预选的众多的队伍中，以上所说的7个角色成为了对战角色的绝对主流。

求胜之路

而在几个月的店铺预选中，很多的优秀队伍都因为最后发挥失常而转战其他店铺，可见对战形式的惨烈。怪物在店铺预选的几个名人录像中，就觉得对手真是名不见经转，水平非常之高，要知道，发布出来的预选录像，多半都是名人意外出局的录像啊，可我丝毫看不出名人们发挥的失常，而大多是对手发挥的太出色了……国民格斗果不同凡响，平均水平让人惊叹。经过残酷的淘汰，最后进入32强的，基本上都是熟悉面孔的名人。其中，两位HUGO之神，YSB与はやお的队伍都杀到了32强，实在让人钦佩。如此重量级的角色，对应苦手角色又相当众多，依靠超稳定的心理素质出众的防守以及关键时刻的把握能力，能走到决赛圈，已经让所有支持这个人间角色的玩家感到欣慰了。（此二人的原地720功力应用于压制与起择之间，神技的应用大怪钦佩不已……）玩家们非常关心的队伍还有升龙之神梅原与春丽之神NUKI的队伍ウメヌキ，这两个人算是日本本土格斗天才型玩家的代表，两人从早期的ZERO时代成名到了今天，梅原已经基本横跨所有CAPCOM类格斗游戏于一身，更在令一款国民格斗GGXXRE中使用背德之炎SOL留下自己升龙之神的神迹。而大贯（即NUKI）不仅在CAPCOM 2D作品中发挥着超人般的实力，更突破了自己进入了3DFIGHT VF4的怀抱，短短两年时间的磨练已经成为日本公认最强AOI（梅小路葵），并在东京2ON2大赛中以先锋姿态狂舞全局，获得魔神称号。两人的格斗天赋确实无人可及，如今老对手终成搭档，而又是本作最强角色中KEN与春丽的合作，稳定性和攻击性可想而知。还有最强3.3玩家呼声最高的KO与最强DUDLEYこくじん组合的队伍すぐそれ，由于两人实力与所操作角色实力的完美结合，所以店铺预选时犹如疾风骤雨，表现得狂勇之极，可以说是夺冠呼声最高的队伍。而关西超级新人松田代表的队伍ワリトドウデモイイヨ，与日本最强KEN呼声很高的弟子犬所在队伍ゴエモン一家，以及杀手角色，在上次斗剧中发挥精彩，最强MAHOTO J的代表队伍スタン都受到玩家们的普遍关注。而决赛的进程，更加说明了实力至上的根本道理。大贯的稳定发挥几乎没有让梅原有表现的机会，站立牵制的把握和4HP，2MK确认凤翼扇的成功率之高使其一路凯歌。基本上在对局中由于大贯的点择准确与确认成功率超过80%的原因，所制造出的强大压力让其成为左右战局的有利武器。最终在8进4的对决中遭遇黄金HUGO YSB，而大贯的牵制贯彻全局，站立挥空和下段骚扰结合，配合跳跃和DASH控制，使YSB居然没有把握到一次720的扳盘机会，饮恨落败。ウメヌキ杀进四强！而同在下半区的J，却在第二轮中便发挥失常败退，看来MAHOTO虽然压制与进攻起择能力超强，但是由于抗压能力不强，所以还是不甚稳定，没有压制住就容易出现逆转。但是同在这组的弟子犬却临场状态兴奋，在8进4的大将对决中，几次DASH打击与背投接连得手，顺利进入4强。下半区激战终告一段落，而上半区的激战，发生了让所有人都为之惊讶的“はやお的逆袭”……。



作为一个HUGO的忠实FANS，我对怪力的使徒はやお是充满了崇敬之情的，前文也有所提到，はやお和YSB能进入32强已经是人间能力的大爆发了。很可惜的是，YSB拼尽全力，不敌大贯。而与YSB风格相异的はやお却依靠更稳定的防守，超平和的心态与惊人的反应不断的和对手周旋，在他的对局中，经常可以看到对方DASH投多次被其解投后，再次DASH强打却被其反应过来打击发动将对手COUNTER回来。而再微小的破绽也会被其抓住与防御抵消720，DASH720或落杀720等结合一气逆转。而前文并没有提及他的队友，如果说出来，同人们想必更对此队敬佩有加。此人便是Q的使用者クロダ，在多次前锋战中，他稳定地发挥着Q本来不强的角色实力，突进，点押配合打投两择，不断结合空中COMBO之后的挑衅强化防御能力。这个钢铁怪人延续了他在预选赛中的惊人发挥，让はやお获得了充足的休息时间，使其在出现不多的大将战中将精神力发挥到了极致。比赛推进到B组8进4的生死战中，在クロダ被KO称为最有力竞争对手的关西强豪松田压倒获胜后，恐怕没有人会认为はやお能够力挽狂澜。而在决胜局最后的时刻，松田多次跳压被B，はやお又成功防御了最后的幻影阵发动后，将松田7秒压杀，逆袭成功，全场雷动……。要知道，单纯的幻影阵并不可怕，可怕的是幻影阵之后的中、下段与指令投的三向强择，松田已经将幻影阵之前的打击与牵制完备的控制住了，而他幻影阵后的破防更是毫不逊色于KO。可以说是即KO之后的又一位段择顶级高手。可惜的是，最后的20秒出现了进攻思路明显的错误，令对手成功防御后逆杀出现，这样的名局，让所有观战玩家激动不已。而HUGO能够将超一流水平的阴击败，难度更不能用言语来表达，はやお的队伍Max Heart成功晋级四强。上半区最后的争夺，凝聚在KO和こくじん的疯狂发挥上，没有任何悬念，这个实力雄厚的队伍在幻影阵的连击和DUDLEY的压杀中闯入4强。至此，站在顶点的四支队伍终于出现在我们的面前……



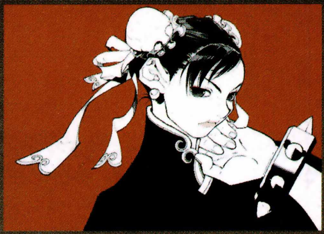
逆转之剑

■ **四支队伍分别是**

队名	选手（使用角色）
Max Heart	はやお（HUGO）／クロダ（Q）
すぐそれ	こくじん（dudley）／K.O（YIN）
ゴエモン一家	ゴエモン@家主（YANG）／弟子犬@GOE（KEN）
ウメヌキ	ヌキ（春丽）／ウメハラ（KEN）

没有时间感叹这四支队伍的强大，让我们把目光聚焦在这顶上的对决：第一场，すぐそれ VS Max Heart 。

有些时候，人是不能不相信命运说的，就如一直在逆境中生存，且多次从逆境中爆发的クロダ与はやお，在与松田一战后，又无奈地遇到了YIN的最强使用者，KO的队伍すぐそれ。而这次，KO作为先锋出现在观众面前显然是有用意的，对于YIN这个角色，面对着Q与HUGO的组合，显然是具有绝对的角色优势的。出色的角色机动性与出众的破防能力相结合，很容易将速度和抗压能力都低下的这两个角色强攻屈死。果不其然，作为MAXHEART先锋的クロダ(Q)，刚刚开局就被KO的连续跳袭所压制，而在空中与地面交替进攻接连得手后，在一次地面的拉距铁山靠击中提前输入BLOCKING的Q后，鬼魅般的幻影阵即时发动，连携过后，クロダ已经无回天之力，在KO的又一串跳袭压制后迅速丢掉第一局。而第二局的开始，クロダ迅速后撤，并积极地用站立MK力图牵制住KO保持自己的有利距离。KO很快地便直接发动幻影阵，但在クロダ的严密防守下，在一次崩拳失误后反被背投。而后クロダ居然跳B掉了受身之后KO的反击铁山靠，形势似乎在发生着偏转。而クロダ也很清楚的知道，之后的KO一定会继续利用跳压的连箍来摆脱颓势，所以立刻提前输入了多次压空跳跃HP。可惜的是，KO的实力在这里又一次显现了出来……他的确是连续跳跃，可居然选择了提前输入的跳跃MK与踩空跳袭骗投结合，在两次断空后，将クロダ背进了死角，先读能力可见一斑。而之后的他也没有急于压制，在正向MK跳取消与逆向跳跃的两次跳跃迷惑后，在中距离直接发动了幻影阵，虽然クロダ在第一次接触中利用后MP的对空性质阻截了KO的空中拉距。却忽略了KO之后的迅速DASH反攻，下段被命中，虎扑掌幻影阵连携再现。而后的クロダ虽然在目押牵制中挣扎，但在不断跳跃，利用正逆向不断迷惑自己的KO面前显得毫无办法，最终在又一次的幻影阵中无奈落败。大将はやお只得背水一战，令所有人没有想到的是，はやお的牵制竟这样的好，不断的挥空拍击与点目押牵制相结合，虽然在中盘被KO抓住机会跳压成功发动幻影阵，但KO可能是太紧张了居然连携失误，而后的はやお不断在先读跳跃压制与站立MP下MK中连续输入，成功地截击了KO几次进攻，两个人的HP在不断接近。KO在不断的空挥打击中积攒了足够的MAX，豪不犹豫地发动了幻影阵，可はやお的精神力，则让所有人惊讶，KO虽然在跳袭与下段中不断输入，中段与下段的攻击快速交替，但はやお都防御住了，并在最后一轮中成功B掉了KO的下段攻击。在最后一轮进攻中，はやお利用下LK成功阻击了KO的地面进攻，并最速抵消了轻拍手，由于KO在被下LK后直接跳跃力图反击，所以被直接击打浮空，はやお反应很快，立刻EX冲撞确，不等KO起身反击，直接重拍手压制起身得手，KO首局落败。两位高手的先读，反应，控制能力在小小一局中尽现，我印象中，很久没有这么精彩的对决了，现场的观众看来和我所想一致，全场雷动。第二局上来KO便直接采用幻影阵压制，而这次はやお则没有了上局的表现，在早期便直接被命中下段，KO连携形成，从开局到这时不过短短十多秒时间，而はやお体力只剩50%。这时的はやお却突然在KO站立挥空的瞬间起身360投技得手。更在之后的牵制过程中险些取消720抓中跳压骗投的KO，好在KO及时跳避。而这个时候，はやお的逆转之剑再次挥出，在KO又一次的幻影阵压制中，居然又一次抓住对方跳压骗投的时机360投得手，而且在KO疯狂跳跃反扑的过程中，直接红B掉KO的空中LP>前HP的第二段，投反击。KO立刻后撤，在几次地面牵制后，又一次选择了空中LP>前HP压制，力图在没有MAX的不利局面下，仍然取得压制的先手，没有想到的是，はやお又一次的在防御第一段后红B第二段得手，投技压杀！！はやお又一次将不可能转为可能，KO落败，而全场雷鸣的掌声，是给予这位HUGOMASTER的最高荣誉。こくじん终于上场了，这位与藤原并驾齐驱的拳王在斗剧的进程中，显然是被KO的光芒给掩盖住了，但其冷静的控制能力，出色的确认反应与压制择的准确，是完美发挥了DUDLEY这爆发与防御兼备的角色实力的。在最后的大将战中，首局就在目押牵制中占据先手地位，取得领先后，又果断的两次进步取消超杀，使はやお的两次跳入720的美梦破灭，很快赢得了第一局。而第二局中，虽然前半程はやお几乎将こくじん的DASH投全部解掉，但对方在牵制过程中的角色能力使其不断的被跳HP与单段攻击所压制，不知不觉中已经落后半条HP。而就在此时，こくじん的一次跳压刚刚得手，便直接输入了EX冲击，力图将后撤的HUGO截击，可却没有命中在后撤过程中，被直接防御，はやお稳健地将最后一段B掉720反击得手，更在对手刚起身时下MK压中，天平又一次倾斜在はやお这边，而在本局末段，两个选手牵制了足足12秒都未得手后，はやお在中距离一次果断的逆向跳HP，将比赛带入了决胜局。很可惜的是，最后一局中，はやお没有把握好开局两次跳压得手的良好局面，被对手几次牵制命中，更在中盘被下段HP连携爆血，这时的はやお，仍想抓住最后的机会跳入逆向720逆转，在多次解DASH投与反牵制之后而难得抓住了こくじんEX突进的机会逆向跳入的他，却致命地失误了……720没有闪光，こくじん果断跳入裸杀，はやお终于落败。对于给我们带来了一次又一次名局的他，能走到今天这个地步，已经得到了所有观战者的尊重。这样惊心动魄的名局，将永远留在玩家的回忆中。



【待续】

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

WINNER

ウメヌキ ウメハラ（ケン）/ヌキ（春麗）

東京エリア·ゲームラビリンス（東京）代表

2nd Place

すぐそれ こくじん（ダッドリー）/KO（ユン）

東京エリア·クラブ セガ 新宿西口（東京）代表







□主持／唯夜

闯关族的家·第一百六十二回

啦啦啦啦啦～～

真是莫名的快乐，没有什么理由，我就觉得这是一个适合傻笑的时节。这人一傻，周围的世界立刻就变得简单起来，天然、纯洁、无瑕垢。

不过仔细想一想这个高兴也许有理由：近期要推出的好游戏如云啊，尤其是七月底八月初，我真的好久没有这么兴奋过了，只是担心，那个时候没有时间玩该怎么办啊？

不管怎么样，期待就是一种美妙，更何况它们本来就很少，啦啦啦啦啦。

「这次我的高考成绩很不如意，但我会极力让自己冷静。我相信，老天不会把一个努力的人逼上绝路的，我想我会好起来的。在这里我祝每一个考得好的同学有美丽的大学生活，也希望每一个和我一样的人不要就此倒下。你可以做得更好，相信自己啊。明天也许并不美好，但美好的明天一定会来的。」

——辽宁鞍山 海洋

福建 ZHE

所谓“KTV”风林，就是用拳头K风林、用脚踢风林、然后用两根手指摆出V字型，表示很高兴。所以虽然写法是“KTV”，其实读法是：“我K、我踢、我耶！”

上海 ONI

虽然很早就买了第160期，但由于事情繁多，所以直到今天才把“家”看完，在此先和叶子说声抱歉了。

看到家的最后，叶子问何为“KTV”，我相信DANTE NEVER CRY兄弟看到书后，也一定会答复叶子的，但在下想先借此“卖弄”一下：按照他所写的话，应该是先K风林一顿、再T风林一脚、最后叶子再做个V的手势啦。不知道是否和DANTE NEVER CRY的意思一样呢?(KTV主编，危险啊……)



啊，恕叶子才疏学浅，此前一时间还真没反应过来这个“KTV”的意思。其实热心告诉我答案的远不止上面这两位同学，好多读者都给小夜讲解了一番，这其中也包括原作者dante never cry哦。

按他说的意思，前面的K和T都和大家解释的一样，但这个V却是够“狠毒”哦——是让我揪住风林剪他的头发，所谓V就是代指“剪子”啦。唔，这一招，够狠的，你是要教坏我吗？（笑）

经过上期电玩通的报道，大家终于也知道木头的身份了吧？ONI读者提醒我说KTV主编很危险——正因为欺软怕硬不是好品质，所以小夜就是要欺硬怕软！不管到了什么时候，木头还是那根木头，对我是这样，对大家也是一样，他依然会出现在家中跟大家欢乐地胡闹，哪怕只是在一些画里面。

不过说了这么多，突然想起来了，人家木头没招谁惹谁啊，如果之前的攻略没阐述清楚，那更是叶子的直接责任，怎么就讨论起扁木头的问题了……

“弄两张超大海报吧！”

——北京 陈

天津 L4-CHN

PERFECT君到底有多大了？我从朋友那找到一期2000年的电软，里面就有PERFECT了！

电软小编中有天津人吗？05年第6期家的一幅插图中，上面的大爷说：“泥所嘛？”估计全国70%的读者不明白吧。

2000年的杂志……那还不能算早，你再往前翻几年，也一样看得见他哦。PERFECT一向是默默无闻地工作，最近才被发掘了出来。说实话，我实在难以想象，诚恳认真的工作态度和时不时荡漾于脸上的猥琐笑容是如何完美地结合在一个人身上的。现实中的PERFECT当然不会戴头盔，但那份猥琐劲儿是很写实的哦，就凭这一点，你觉得他会很大吗？



至于那个“泥所嘛”，这跟有没有天津人没什么关系啦，纯粹是引用马三立先生的传统相声而已。这还是宇部的主意哦。

湖北武汉 潘杰

唯夜你好，别人说年龄差了3岁就会有代沟了，先不论这是不是有些夸张，可我怎么觉得是相处越近，代沟就越大。

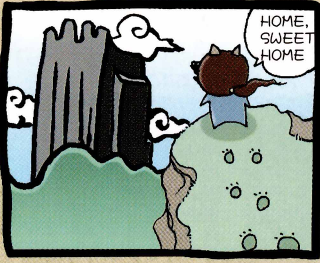
最近看了一本书，内容就是讲六旬教授与网瘾的故事。我不玩网游，所以纯当消磨时间。只是我想不通，自己从不逃课，玩游戏的频率也只是一周半天（星期日下午），但我家里人还是看我不爽。我不玩游戏时还好，玩时被看到了就威胁要没收机器，我那个郁闷啊……

尽管如此，我还是要“顶风作案”（汗），争取机战OG2二周目的完结。话说回来，不知众小编以后有了儿女，你们会不会让他（她）接触游戏呢？你们不会没想过吧……

相处得越近，更多的生活细节就会彼此碰撞和摩擦，也更容易给情绪上带来不快。

但要记住，没有两个人的生活层面可以契合得完全严丝合缝、没有一点错位和起伏——这是不可能的，即便是至近的亲人之间也是如此。我们每个人都是独一无二的，这也就决定了我们各自拥有独一无二的个性和独一无二的生活延展空间，而两个不同的个性空间碰到一起，当然会有摩擦。

我们要做的是认识到差异和不同，明白这只是生活的必然，是一个很中性的事实，不能单纯地用好或坏来形容。理解这一点的话，心中就不会充斥着那么多的郁闷了。



那么所谓代沟，也就是不能完全相互兼容的两个生活空间碰到一起时的一种表现罢了。而对于这种情况，有时候无须强要互相去理解。

世间本没有如此完美的事。每个人都在交流中编织着自己的情绪，这才是生活的本来面目。

提到孩子的话，我现在当然没有想到这么多啦，那还是很遥远的事情呢。不过如果真有那么一天，我想我会顺其自然，生活中的苦闷和快乐，他（她）都应该经历，这也是他们的权利。

“游戏着生活，生活着游戏。”

——山东潍坊 王晨旭

北京 陶嘉翔

享受游戏、享受生活；不光自娱自乐，还要与朋友一起分享，“独乐乐不如众乐乐”。游戏带给我们的就是无尽的快乐。总之，就像熊经常说的那句：“快乐的不得了”，保持一个轻松愉悦的心态，生活才会丰富多彩。

闯关族的家

北京 董忆梅 看了这期电击，风林好像瘦了呢，可真是……风林在我心中一直都是电软的吉祥物一般的存在呢。以前看到他的Q版形象就觉得挺有意思的，没想到真人和画上的一模一样。

对了，看了电击上的E3报道，那个MGS4的宣传片里，Snake怎么穿得跟“分裂细胞”里的Sam一样啊？该不会是小岛对同是谍报类的对手发出的挑战……抑或是致敬？



我抬头对木头说：“有读者说你瘦了哎”，谁想他当即大言不惭受之无愧曰：“我一直都很瘦啊。”——脸皮之厚，一至于斯。麻烦哪位老读者告诉小夜，这闯家做多了是不是都会变成厚脸皮啊？“要是会变成厚脸皮，我可不要做了。”谁想话音刚落，木头即很猥琐地说道：“那可就是不要脸了……”

你说到形象的问题可算给小夜提了个醒儿，对啊，他形象的“生杀大权”都掌握在我手里呢，要画成什么样还不是我说了算，哇哈哈哈。

MGS4的宣传片里，Snake的那副打扮的确就是在cosplay分裂细胞，这是一个颇为大胆的恶搞。在我个人看来，恐怕还有一丝戏弄在里面吧。

“终于可以抱着电软啃游戏了”

——山东青岛 齐天

北京 Taito 号外、号外！木木上“报”喽——其实是上了我们班的板报。那天我正看电软160期的家，正好被画板报的同学看见了，只听那同学说了一句：“嗯，就用它了。”(98页下面的图，腿旁边有狗狗的那个。)于是木木的kawayi图图就被画了上去，原因是木木手的动作正像拿了个斧子，可以充当滥砍滥伐的伐木工……(板报主题:保护地球。)

鱼儿鱼儿鱼儿水中游

小时候的我是个很爱自作多情的人。我给自己编故事，然后讲给自己听——那是一种很恐怖的表达方式，按我妈妈的话说，远远看见一个小孩子走过来，目光涣散，嘴里念念有词，间或还伴随着肢体语言，十足的精神分裂发病症状。那时上学或回家的路上，一个人走得无聊，就开始在脑海里构造一个故事，再边想边把它说出来。自己在这幕剧里一人分饰数角，从旁白到跑龙套的再到主人公，嘀咕到很投入的时候自然就配合“剧情”手舞足蹈起来，旁若无人到无耻的地步。

这个习惯延续了数年，直到随着长大我也渐渐意识到，至少从外观上看这是很丢脸的事情为止——羞耻感是一种社会产物，这话果然一点儿也没错。

那些故事有着怎样的内容，我早已记不清了，写着儿时过去的那张纸已发黄变脆，破碎在空气中，我所能做的只是摸索到一块残片，努力辨认上面的字迹。那时的我很认真地为自己创造出各种世界和梦想，其实，与现在的游戏很像呢。

但人注定是一种社会产物，一些东西进入你的生活，另一些东西就要让位。那些小小的快乐，一逝去就不会再回来。空白，很多时候我游走在这个社会中，疲于奔命。

那天路上迎面走过来一个女子，她穿着端庄，眼睛盯着前方，念念有词，嘴角还有微笑。我不知道到底是怎么回事，这确实是失态了，但我愿意相信这是一个美丽的失态。



江西萍乡 何雨峰 7万系列没有硬盘的话会不会不能玩一些游戏？我已有四个月早餐只吃面包，为的就是省下钱来买PS2，所以一定要回复我这个面包男哦。还有就是，邮购主机会有很大的风险吗？会不会我把钱寄过去，他不把主机寄给我，又或是二手货或者翻新机什么的，那该怎么办，我好怕这种事发生。



基本上，对应硬盘的PS2游戏并非是强制性地要求硬盘，只是游戏会把一部分数据储存在硬盘里，会提高游戏过程中的读取速度。很多有联网功能的游戏没有硬盘也可以玩，当然那样读盘时间就比较夸张了，比如“生化危机 爆发”。换言之，只要游戏有单机部分，它不会说非要硬盘不可的。但对于一些单机无法运行的纯网络游戏——比如FFXI，就一定要有硬盘了，而且FFXI一旦安装完毕，反而是不需要光盘的。叶子认识的一些玩家，由于长年拿只PS2玩XI，光头都几乎被废弃到不能用了……

邮购主机的话，个人不推荐，正如你所担心的，很多质量环节无法当场确认，难免日后不会有麻烦。

「家的历史我不是全部了解，但可以肯定的是家是游戏爱好者们欢聚的场所，在这里曾有过欢乐，也有过感伤，我体会到了在游戏之外的喜怒哀乐。如果没有家，我们就少了表露心声的空间。家里的人一天天多了起来，也一天天地在成长。如果有一天我们步入老年，我希望大家心中记得曾有一个温暖的家。」

——广西南宁 宋承利

云南昆明 CF 小夜子喜欢什么样的游戏呢？DOA2喜欢吗？这个游戏我可是“无敌”哦，所以我想购入XB，上网与各地的DOA高手切磋。但为一个游戏买XB值不值呢，会不会很白痴？还有啊，你觉得我这信纸如何，漂亮吗？我特意为小夜子选的哦，给个评价吧。

祝小夜子天天开心，天天看信，天天回信。



信纸是很漂亮，不过正反面明明都是Yuna，为什么旁边还印着“Final Fantasy VIII”呢……不要以为我没玩过FF。而且旁边还有什么“hyper PC player”的字样，印这信纸的人，真该打pp哦。

之前在电视上还曾见过国内关于游戏动画技术的报道，里面的用词当然都是“网络游戏”啦，说什么“现在的网络游戏中也大量应用计算机绘图技术”云云，然后我就看见了FFX的动画，Yuna在那里跳啊跳的……她也想不到自己有一天会被如此地无理引用吧……

为一个游戏买主机……在我个人看来，当然值，只要那是你喜爱的游戏。小夜的很多主机就是为了生化买的，绝无犹豫。从PS到DC到GC，我不是某个主机fan，只是在追逐生化的足迹罢了，但这可恶的CAPCOM……无所谓了，它敢再换机种我就敢再买。

福建仙游 林伟男 叶子别只以为高三学生要应付高考很辛苦，我们高一的同学也不轻松啊!儿童节那天也是我的生日，以前很多朋友都羡慕我的生日在六月一日，不过现在似乎没什么意义了。不过说到这个，不知叶子有没有回忆起自己的童年呢？

我的童年？我的童年很典雅啊——洁白的墙壁、素雅的幕帘、别致的屏风，楼下有草地和喷泉，屋内有人会来照顾我的日常生活，她们衣着光鲜洁净，经常说：“又该打点滴了哦”，“今天的透视，要坚持一下啊。”……嗯，那确实是间不错的医院。

小时我体质比较差，医院占据了相当一部分的回忆。现在想起来，满眼都是白花花的——包括当时每次透视前都要喝的那种叫什么“钡餐”的东西，大人骗我说那是牛奶，但当时我就想，这要是奶的话，估计全世界的小孩儿都要自杀了。



河北衡水 宋涛
有人说游戏可以锻炼人的反应能力、判断能力和敏捷度，但昨天我见一只恶犬向我扑来，我……还是没有躲开，只好去打狂犬病疫苗。难道我玩得还不到火候？继续努力！



游戏真有这样的功用吗？那小夜估计要完蛋了，因为我玩的最多就是那种"静静"的游戏，像什么RPG、SLG之类，遇到想练级、收集的时候，常常一坐就是傻乎乎的一天。完了，估计自己很快就要神经迟钝了，那时也没法继续主持闯家了，大家还请保重……开个玩笑，游戏被附加上很多意义，有时也是为了对抗外界压力的无奈举动，其实，只要能带来快乐就好，我们何需要求得更多。

"学习是我永远的追求，游戏我也绝不放弃！"

——山东济南 张帅

天津 赵一明
这期回函表改版了，非常好，但电玩通似乎内容少了。天气炎热,一定要注意防蚊。我每次晚上玩SP，灯光就会吸引蚊子，把我叮得惨不忍睹。Oh my god，这可怎么办？什么时候烧录卡能加个防蚊功能就好了。

回函表是听取读者意见的重要窗口，这次改动也是为了让大家更方面、更有针对性地说出自己的声音。至于电玩通么，随时都有可能反弹的，就像bar一样，经常都会加页啊。

一个报复蚊子的好办法：抓住蚊子之后把它捏在手里，也对它嗡嗡叫，看它受得了受不了。

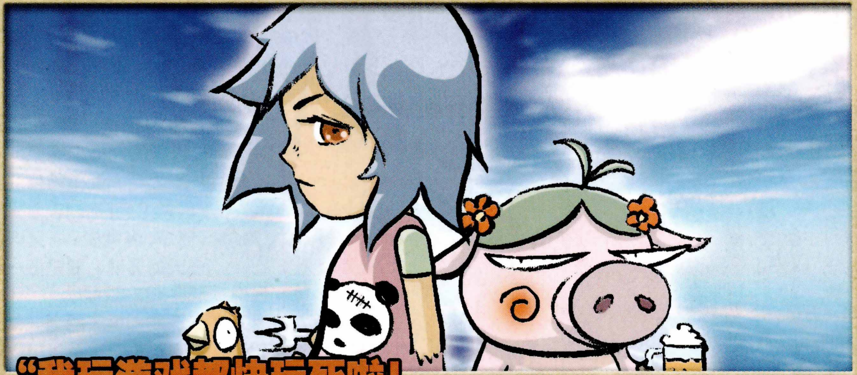
辽宁大连 苯苯狗
现在是夜里12点50了，我却刚刚上班，没办法职业所需啊，现在只想给家里写封信发泄下郁闷。不知道什么时候能看到最新一期的电软；不知道什么时候能白天上班晚上睡觉；不知道电软能不能登我的信件……真想看看E3上的热闹景象、真想和别人一样早点下班回家打机、真想在电软上看到自己的言语……记住，就算是深夜，也有人在牵挂你们。

谢谢你的言语和牵挂，这样我们累的时候，可以在你的心中歇一歇。而这对你也是同样的道理，累了，到我们这里歇一歇；不论白天深夜，都会有人牵挂着你。



辽宁大连 迷幻剂
要向158期bar中的文章"希望生化没有危机"的作者表示敬意呢，真是说出了我的心声啊。作者玩生化的经历简直与我一模一样。

其实叶子也是个"剧情派"的，玩每一作生化的时候，最关心的不是怎样精妙的躲、杀敌技术，也不是多快的通关时间，而是品味其中的故事和氛围。只是要记得，自己所喜欢的并不是唯一的正确，事物的发展有多种优秀的方向。



"我玩游戏都快玩死啦！现在有的游戏真是又臭又长，不爽呀！"

——河北石家庄 李建涛

黑龙江牡丹江 黄永亮
我应和我一起看电软的朋友之托，向叶子请教一件事情，请叶子姐一定要回答。那就是:你的眼睛为什么是红色的？难道是你很喜欢兔子的原因？

贵州纳雍 唯一
一次偶然的机会帮同学寄信，发现收信人的名字——唯夜,当时感到一阵亲切,好似我的一位表姐。第二天，我才从同学口中得知你是一本名叫"电子游戏软件"的书中的一位编辑。于是我就每天跑到报刊亭两次，直问得老板不耐烦。

也许夜姐你会笑我傻，但当我找到这本书时，看到关于你的内容时，我觉得一天跑两次也值。



是啊，我也很想知道，我的眼睛为什么是红色的？这个要去问我们的画师啊。我是喜欢兔子，不过也没有到要学它五官的程度。其实小夜最喜欢的动物是猫，照这么说我应该像波斯猫一眼绿一眼蓝才对……想了一下，可能是红眼睛显得比较酷？当然现实中我肯定不是红眼睛，那样还不把人吓出个好歹来；现实中我也肯定不叫唯夜，这称为"唯夜"的另一个我的努力如果能令你感到心情愉悦，足矣。

江苏张家港 张扬

5845211314

GBA、NDS、PSP，个个都不少；RPG、ACT、FTG，统统不放过；
EA、SE、Ubi，期期都关注；E3、TGS、China Joy，年年都继续；
电软、动新、掌机迷，本本都精彩；经典老游戏、流行好游戏、期待新游戏，款款都瞩目。
我快升入高三，但电软我会坚持买下去！
Believe, my heart will go on!
Believe, 5845211314（我发誓我爱你一生一世）！

叶子在想，也许上面这段话可以说成RAP呢，于是就在那里自我陶醉地"说唱"起来，没一会儿木头又绕到我身边俯下身来悄声说道："你要是还不舒服就再回去休息一下吧。"——没记错的话，上次几乎就是在"同一个地方"被人家说成有病，我真的是好衰啊，还要请读者们以后尽量不要写这种可能会引诱我唱歌的台词了。

按现在China Joy的周期，估计恐怕很快就会一年两届了，在突飞猛进的势头之外，如何保持良性的发展，是很值得在意的事情呢。

河北石家庄 高阳
前一阵子，我错过了N本电软，心里很失落，也不知道罗纳德雄和KAKA的"夫妻闯三国"的结局，很伤心，跑了全城的书店都再买不到了，唉……

这个结局我可以告诉你——其实用膝盖想也可以料到，他们当然是被吕布挂掉啦。不是我说，这两人的无双技术还真是……连叶子都看不下去啦，这要是不死在吕小强手里简直没天理了。熊和KAKA对无双系列的概念和认知，确实需要加强，所以你看他们也很有自知之明地从点评栏目里隐退了。

"把闯家做成一本书"

——福建泉州 张磊

湖北 夏天的风
我是一名军校的学员，马上就要毕业了，舍不得离开一起学习的战友啊。我们宿舍拥有PSP、NDS、GBASP，以及PS2一系列主机，虽然大多数时间它们都在待命。

为什么我的女友就不能理解我呢？叶子，好想向你发牢骚啊，为什么我就没有一个喜欢游戏的女友呢？她总是说理解我，但是真正能理解军人的人又有几个呢？

真正了解对方的人，又有几个呢？很多时候我们也需要给自己一个机会，去体会一下别人。

我们要求别人能够了解并被纳入自己的游戏生活轨道，但道理反过来其实是一样的，我们同样也需要积极进入他人的生活轨道来做更多的交流，否则岂不是自私和不公平的。一个单方面的兴趣当然容易带来烦闷或不被理解的感受，但又何必执着在这一点上寻找话题，除此之外，你与她的生活一定还有很多交叉和融合之处，在这些上面发掘快乐和幸福吧。



选择游戏就是选择了充满奇妙的生活。

——江苏镇江 史季风

广东佛山 莫宁健

头次写信给家（指轻松状态下），令人感慨万千的高考终于结束，我又能够回到游戏的怀抱了！木木和叶子知道那个没有游戏、没有电软，一脑子都是学习的日子是如何麻木吗？

当然，我们总是要向前看的。我也很高兴，为那充实的高三生活而高兴；我很愉快，为能再次看到木木和叶子而愉快。谢谢你们教会了我在学习和游戏中作出正确的选择，当然啦，我还要感谢很多人，比如我的父母。

感谢你们能看本人的感慨，最后祝电软全体工作人员身体健康（健康是革命的本钱嘛）。

广西南宁 周航

风林大叔和唯夜姐姐：高考终于结束了！我终于刑满释放了！广大人民终于翻身了！哇哈哈哈哈！考完试直奔报刊亭找新一期的电软（雨一直下），结果被老板告知没到；第二天又去，被告知：没到；第三天——终于买到了，那个感动啊（热泪盈眶）。

看了13期的电玩通，在头文字D宣传媒体签约仪式上的风林好有风度啊（像个CEO）！哇，如果我是女生，一定会为你倾倒，可惜我是男的……



恭喜大家都闯过了这一关，真的是名副其实的“闯关族”了。如何，轻松之后与“老朋友”再相聚的感觉一定很棒吧？小夜收到的满纸欢快的信件实在是有好多好多哦，在此要向所有经历过6月战役（从中考到高考都算上哦）的同学们说一声：你们辛苦了。

但莫宁健读者说得对，这不是“一个人的战争”，身边家人的支持，这里“家人”的温暖和祝愿，也是我们前进的动力。考试过去也有一段时间了，轻松放纵之后，我们要记得，向走过的路上所有那些帮助过自己的人说一声谢谢哦。

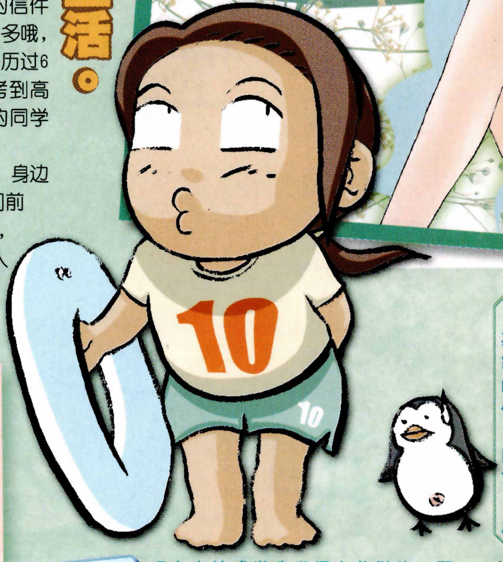
道一声谢之后，很快就是新的开始了，过去和即将来到的一切都会是财富。



本期的“豪华版封面”是不是看到你想吐？先忍一忍，其实我当初看到这个形象的时候也犯恶心——以叶子平常在家里的“疯言疯语”，实在当不起这么清纯的形象。是我们的画师说他想试试别的风格，于是就画了这么一张——连文件名都叫什么“小甜甜”……这是什么见鬼的恶趣味啊！

如此好图，不敢独享，特意处理成封面，拿出来大家一同……恶心一下吧。不过说实话，别把她当成我的话，还是可以接受的。

一连几期的豪华版封面都是叶子登场，实在不够公平，风格也显单调，下期可是会有大改变哦。



看得混乱

重庆 吴天一

这次的读者调查表作了一些调整，看得出小编们对细节都很重视哦。叶子很累啊？是因为E3展么？要注意身体啊。在此向为我们带回E3精彩报道的编辑们道一声“辛苦了！”不过报道尚未结束，众编仍需努力，接下来还有China Joy和TGS，我们期待你们能带回最好的资讯。不过还是那句话，身体最重要，趁展会还没来，好好保养一下自己吧。

说到这次攻略的话，对于NXC我个人不是很满意，虽说叶子姐很累这我知道，但那篇攻略真是看得我chaos。

之前累是累了一点，不过没那么夸张啦，再说很多人的付出绝不次于我。人总是有个心理周期变化的，估计上次正赶上低谷，所以在bar的前言里发了两句牢骚，多谢关心。

这次的China Joy挑在最热的时节在上海举行，简直是要命了，我想想都出汗了啊。

NXC游戏本身就缺乏变化，节奏沉闷，当初本有期盼，但最终还是落得失望。说实话作者写起来和我们后期制作时都挺难受的，如果让你也难受了，有我的责任，sorry。

浙江绍兴 轩一狼

现在家的感觉我觉得有些做作，那个漫画太多啦，应该多放点儿编辑工作或生活的照片之类的。以前的真人四格漫画很搞笑啊，那个不错！



嗯……不知你说的“做作”更多是指哪一方面呢？是我的文字、图片，还是整体的排版风格？

谈到文字的话，叶子还是有一些自信的，我真的没有装腔作势地说什么。十多期下来了，我的很多想法和情感，都倾注在家里，这其中的真实，相信大家可以看得见。

而插画的话，其实主要是出于美观和轻松阅读的考虑——可以设想一下，如果四、五页几乎全是连续的文字，整个版面会是怎样的单调和难看，那样读起来的话将是非常非常累的。当然，那样将会放下更多的来信，但估计叶子每期也就不用做别的事了……可以说，“图文并茂”是我的风格。

其实仔细想一下，大家之所以会觉得回到“家”里感觉舒服，我们坦诚的交流固然是一方面，这个灵活多变的版面设置其实也在里面起了一定作用呢。

真的那么想看我们编辑的照片吗？可是我们全部都要忙于工作的，没有“专职记录员”整天给我们摄影拍照。而且说老实话，照片中所能反映出来的，很多时候都是很普通的东西，普通到你几乎会失望——叶子说过很多次了，这不是一个流光溢彩的职业，更多的是要求坚持和勤勉的精神。跟所有同事一样，叶子也在坚持，很多时候要不是有大家的支持和关注——鼓励、批评都算，我想自己也许真的会后退。

所以家需要每一个人都来进一步参与建设和修葺。如果觉得插图应该更丰富多样，那么请大家都费心创作出自己心中的精彩吧。



贵州六盘水 谢涛

我觉得自己到现在还没能了解真正的友谊是什么。只有在游戏中，我和朋友一起杀怪一起聊天时，我才能感觉到友谊是一种美好的东西。而当我平时看见身边的人的时候，心中会产生一种自卑感，我身边的人都不愿意和我接触，因为有些时候自卑感会让我在朋友面前抬不起头。

因寂寞而需要朋友，因自卑又害怕他们……其实说到这个距离的问题，EVA里就引用过很经典的心理学例证，所谓“刺猬的困境”（Hedgehog’s Dilemma）——冬天的时候刺猬们想依偎在一起靠体温取暖，但这样就会刺伤彼此；而如若拉开距离，又会为寒冷所困。其实人跟这个是很像的，独自一人的时候会害怕孤独，但一旦与别人拉近距离又惧怕受到伤害。

但我们毕竟不是刺猬，这个“刺”有时候是我们自己装上去的，用来逃避或者自我保护。很有可能对方身上并没有刺，但自己带着“自卑”这根刺去接近的话，既拒绝了对方，又伤到了自己。你不给自己一个勇敢的开始去斩断它的话，永远都会痛。

??? 天苍家的

看叶子对零系列的评价很高，这个夏天不知道你会不会也关注“刺青之声”呢？到时候会是你来做攻略吗？感觉叶子比较合适这个游戏的攻略。

我对这种类型的冒险AVG都很有兴趣啦，如果到时候叶子有机会，一定会尽心给大家奉上一份好看的攻略的，如果真是那样的话，还请一定要期待和支持一下哦。

贵州遵义 妖刀村正

我感觉啊，最近电软的赠品真的有点“软”啊，千万不要显得可有可无的。比如这次高达一年战争的扇子，明显没有2003年EVA的那种有让人爱不释手的感觉啊。

云南曲靖 夜绫

偷偷告诉你，我可是和叶子一起开始的电软生活哦。叶子才来的那一期也是我买的第一期，感觉我和叶子好有缘。

上海 SHINHWA315

凤兄，我好羡慕你，我在电玩通中看见你和JAY握手啊！我好眼红啊，自己怎么没这样好的运气……

北京 邓彬

虽然现在还看不到中国游戏业的成熟，但这还是需要大多数人，特别是我们这些有激情、有活力的年轻人去开创。我相信总有一天，这个日子会到来！

重庆 十九岁的里昂

我看电软是一种“地下工作”，不过我并没有因此成绩下降，反而养成了一个好习惯，那就是合理地分配自己的钱。

上海 吴炜

我认为电软应该再改版一下，但不是增加栏目，是减少！你们不觉得杂志比以前不耐看了嘛，我认为主要是注意力太散了，到处是新栏目，没有侧重点。好的栏目保持，受欢迎程度低的栏目就应该改组或合并。

江苏邳州 宋大隆

有次下雨，正巧刚买完新一期的电软，我想就算是我被雨淋湿了，也不能让电软被淋湿。所以干脆将外套脱掉把书包好，一路狂奔回学校。回去后自己全身都湿了，惟有电软还散发着她那迷人的风采。

重庆 £化为羽翼£

电软总体感觉越来越好了，但仍还有些需要提高的，比如赠品太简单，一些该详细写的东西没详细等。

天津 李敬

说实话，工作以来，生活节奏和密度都在加速，加大，我现在基本不怎么玩游戏了，最多也就是在公车上打会儿手机游戏。但电软的存在，依然让我仿佛置身于游戏的“战火”中，电软的存在，就是我永远年轻的心的存在。

上海 李伟

我是电子游戏软件的忠实读者，每期都会买，没钱吃饭也会凑9.8元买电软。

湖北沙市 Ay

因为要放假了，会有很多玩家购机，所以我希望你们能送一些记录卡的贴纸，对应3个主流平台的最好都有。

咋就不对劲呢？

安徽淮南 任伟

小夜子：我是一个鬼武者系列的fan，想问一下电软以前有没有出过该作一、二代的攻略，还有就是鬼武者2中的柳生十兵卫是以谁为原型制作的啊？二代中什么都好，就是主角长得有些令观众失望。

最后提点意见，我觉得以前闯家里面的“话篓”那个栏目挺不错的，怎么没了呢？

鬼武者1和2的攻略，我们肯定是做过，只不过“年代”确实久远了一些，还要麻烦你自己去翻找一下了。2代开场动画的“演职员表”中很明确地告诉了我们，出演柳生十兵卫的是松田优作啊。他生前在日本可是相当著名的实力派演员，1989年不幸罹患癌症逝世，但即便这样，在近年来的日本最佳十大男演员之中，也仍然可以见到他的名字。其实对于我们的父母辈来说，他们可能不懂游戏，但却很可能比你要熟悉松田优作哦——不信的话，去问问他们有没有看过“人证”这部日本电影，其主演就是松田优作。

松田优作不是那种一眼看上去就觉得很帅的类型，但绝对是越看越有味道，他的形象和气质，其实是非常适合这种日本武士的感觉的。

至于“话篓”——你旁边就是啊。

闯关族的家

江苏无锡 南迪

160期电软入手，光是看杂志封面和赠品我就足足看了一天，陶醉呀！为啥？

……因为周杰伦是我的偶像，神仙姐姐刘亦菲是我的……梦中……那个啦！（羞）

一句话，知我者，电软也！

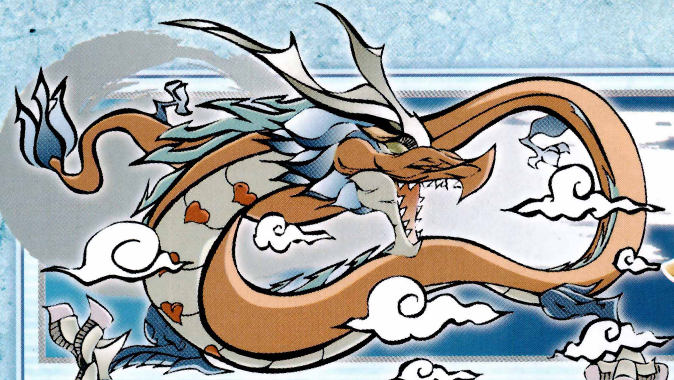
本来想趁端午节送个粽子过去的，但怕到了那就坏掉了，所以就改送这既轻便又具代表性的粽子叶了。随便说一句，在这粽子叶上写字还真需要技术含量啊，我真是个天才。

提到周杰伦我想到一个趣事：这个周末和朋友一起去吃饭，饭后在大街上闲逛，突然叶子就发现



路边那个周杰伦“无与伦比”演唱会的宣传牌上，周董侧着脸的造型——那眼神儿、胡碴、发型，竟与Snake颇为神似。于是我忍不住指着牌子对朋友说：“看哎，很像Snake啊。”朋友努力地看了一阵儿，突然不好意思地说：“啊，我刚还想说也挺像周杰伦的，结果仔细一看就是周杰伦……”

继草稿纸、卫生纸各种稀奇古怪的来信后，小夜又收到了粽子叶信件。不过确实，要在那上面写字还不能把叶子（这个不是指我，汗……）弄坏了，也挺不容易的，你在上面刷的是涂改液吧？别告诉我说是米汤……



HAPPY GAME,HAPPY LIFE

龙哥热线

包包回打答听

专治各种疑难杂症

□责编/最近每晚必沿护城河散步并在发现有人玩火时助纣为虐的龙哥

游戏 Q 《宿命传说2》中那个著名的换称号育成人物BUG是啥呀，还有替身像怎么无限使用？ **（贵州 天外飞猪）**

当雕像只剩1个时，把它装备在身上，如果这名角色在战斗中死亡重生后，就会发现原本应该消失的雕像还在装备栏里，再装备就行，可无限次使用。另外如果参战的四个角色身上都装备雕像，且装备栏满时（我记得好像是512个）可自动无限次复活。所谓的称号BUG，简单而言其实是某些特定角色装上某些特定称号时能使该角色的成长率发生永久性的变化。称号BUG的原理：TOD2的系统默认的是，当角色升级的时候其能力的成长不会为负；而装备有的称号后其在升级时减少的能力的量会大于人物能力成长的量，此时该角色此项能力的成长只会减为零并不会出现负数。此时如果换上其他称号的话，却会加上原本那个称号应该减少的量，于是就形成了我们所说的称号BUG。举个例子来解释，如果主角攻击成长基础为4，但当其装备上“连锁名人”的效果为攻击成长-6；这样在其装备该称号并升级的情况下，主角攻击成长就会变为0，但若是换上其他称号（如自由称号）的话，攻击成长就会变为+6……相信您应该大致明白了吧？此外由于等级达到61以上时，各角色的成长率会变为原来的一半，等级达101以上时，成长率变为原来的1/4。这时将是连同角色的自身成长和BUG技影响后的总结果再乘以1/2或1/4，所以等级越低使用该BUG人物成长得越高。还有要注意的就是有些称号不能装，否则会产生反作用。

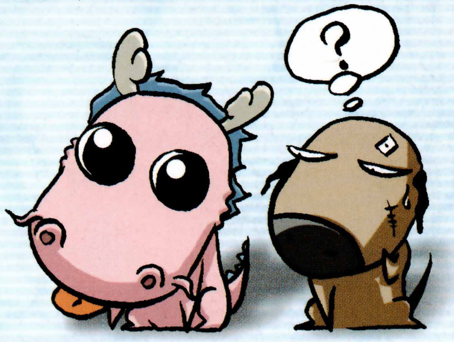


杂谈 Q 《赛尔达传说·不可思议的帽子》是这个系列在GBA上的第几作？2、普通的MD音乐碟子能用于PSP播放吗？3、GBA《黄金太阳》一代里，为了救活科力玛林变成树的村民，我去科力玛森村里，把一个叫XXX的树妖杀掉了以后，就得不到剧情继续了，请问如何继续剧情？ **（安徽安庆 刘时甫）**

如果仅指GBA上的赛尔达传说系列的话，包括复刻版在内一共有四部作品。其中“不可思议的帽子”和“四支剑”都是完全原创的作品，后者还能够与GC上的同名作进行联动；另外两部则是之前FC版赛尔达传说和之后的林克的冒险两作的GBA移植版，并无多大改动；2、不能；3、去北方的灯塔门口，在那个有泉水流出的雕像前使用空瓶子将水装满，再回树林中对那棵大树使用就可使其回复元气。

游戏 Q 龙哥：请问战神的隐藏服装怎么打出来啊！我在游戏店看BOSS在用“厨师战神”、BOSS说要完成10个任务，请问任务在哪啊？！ **（广西桂林 覃小龙）**

以任意难度将游戏爆机一次后就会在标题画面的“Treasure”选项中开启不少隐藏要素，其中一项就是“神之挑战”（CHALLENGE OF GOD），将神之挑战里面的十个小关卡全部完成后（也就是BOSS所说的十个“任务”）就可获得您所说的四套隐藏服装。不过要注意虽然已经开启但是现在还不能够使用，需要再以GOD难度将游戏爆机一次后才可在GOD以外的难度级别中使用。操纵主角穿着这几套另类的服装进行游戏也很有意思。



购机 Q 小弟在2004年的暑假买了一台PS2 50006型加改机芯片花了1550元及150元的原装记忆卡，不知两种价格是否合理？2、是否刚买时的PS2，除了PS2主机外，其它全部都用透明塑料袋包好？3、小弟不知如何正确开、关PS2？4、如果主机没有一次性开机画面算是全新机吗？ **（河北 从金鉴）**

04年暑假……机子都快买了一年了现在问这个还有什么意义吗？您所说的价格在当时来讲算是比较合理的；2、一般情况下，应该如此；3、这个，您提的几个问题还真是让龙哥无语，用了一年PS2还不知道正确的开关机方法？真要有事机子早该出问题了，您之前一年中怎么开关机的现在还怎么开关机就行；4、您说的“全新机”是指主机完全没有被动过的，还是就算改过机加过芯片但只要不是二手或是翻新机的就行？要知道现在一次性开机画面对鉴别主机是否翻新已经基本没有任何作用。如果您说的“全新机”是前者，那一次性开机画面是必须有的，但有一次性开机画面的机子则未必是全新机；如果“全新机”是指后者，那请无视一次性开机画面的有无。最后再补充一句，都买了一年的主机，您安心玩就是了，现在还讨论这些购机时应该注意的问题不过是自寻烦恼而已。

游戏 Q 可不可以告诉我在龙珠Z3（美版）上要放哪些道具才能将最终隐藏BOSS超一星龙打出来？这款游戏里的其他人物我都打的了手，就是没打出超一星龙，连布罗利也不是我的对手，以前的那些BOSS我不用费血也能赢。全年级打龙珠最强！ **（四川泸州 李阳）**

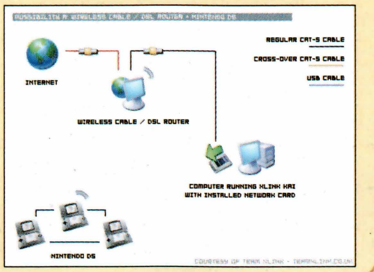
超一星龙的遭遇方法和布罗利其实差不多，首先需要去地图右下方的小岛上得到悟空的SS4胶囊，再然后完成与布罗利战斗的所有条件。击败布罗利后，前往west city会发生悟空与布尔玛之间的对话剧情。现在再去地图上的红点，在天下第一武道会上用悟吉塔的形态击败悟天克斯，之后，地图上会出现一个新的红点，到那里就能挑战超一星龙。SS4的悟空和贝吉塔的合体VS超一星龙——可以说是龙珠史上最强的对决了！

NDS无线网络功能简析

小弟有个问题要请教一下：NDS上的无线网络是个怎么回事，我非常菜，所以请在杂志上向我说明一下。还有《动物之森DS》上的无线网络是怎么实行的，需要用一些周边吗？ **（浙江杭州 倪郑晓）**

所谓的NDS无线网络，其实和现在电脑上的无线网络系统原理是差不多的。而NDS的无线网络架设，则主要是由任天堂和美国大型网络娱乐服务集团IGN Entertainment共同铺设，使用的是IGN旗下GAMESPY所提供的网络联机技术。通过这种技术就可以将原本非常麻烦的无线上网步骤大幅简化，NDS无线网络建成后，玩家只需在有提供 无线网络服务的地方例如家中，通过NDS和无线上网设备连接进入NDS专用无线网络，即可与全世界所有的NDS无线网络玩家一起游戏。玩家可以自由选择联机游玩的对象，如熟识的朋友或偶遇的陌生玩家等。这个网络服务本身是完全免费的，不需要收取任何额外费用即可享用。而且任天堂社长岩田聪也表示，不但这个网络本身是免费的，而且还可以向玩家们保证任天堂自己推出的NDS游戏甚至未来新主机（比如革命）的对应游戏都是免费联机的，因为任天堂希望能让玩家以最轻松的方式享受游戏乐趣，而这种追求“游戏性”的感动是绝非金钱可以衡量。当然其他厂商如果推出一些基于NDS无线网络的游戏时向玩家收费是很有可能的，不过这些也都在清理之中。至于游戏的具体连网方式目前还不是很清楚，不过应该只要给NDS买一套无线上网设备就能所有游戏通吃。

↓NDS无线网络实现后将大大有利于玩家。



PSP液晶屏坏了怎么办？

我是个学生，最近想想买个DC跟XBOX。电玩通上列出来的二手DC怎么买？（我知道DC没新机了）我们山东次时代的XBOX要1580元，我看火星电玩是1380元，都是港版，我们这儿是不是贵点？我PSP的屏（含液晶屏）让我不小心压坏了，修要多少钱？还有，《生或死》和《樱花大战》的画集哪有的买？　（山东济南 ZS龙）

这个问题龙哥记得前几期热线中应该有回答过，电玩通上的价格列表（最近改版后已经取消）上列出的只是近期国内一个大致的价格，以供玩家购机时做参考。实际的购机，例如您说的二手DC，是得看当地游戏店的实际情况，电玩通本身是绝对不卖这些的，请务必弄清楚这一点。XBOX的价格问题，各地有各地的行情，价格上有差距是必然的，如果您要邮购的话建议事先打电话过去问清楚比较好。至于您的PSP……扔了吧（笑）。不过说实话，目前国内的游戏店中是没有可供替换的液晶屏存货的。坏了的液晶屏基本上属于修复无望部件，一般只能更换，不过PSP没有液晶屏可以更换，所以目前您只能将其闲置了，等以后看会不会出PSP备用液晶屏时再出山吧。这里也告诫其他拥有PSP的玩家，PSP可是娇贵货，千万别把它液晶屏弄坏了，否则也会是这种凄惨“下场”。游戏相关画集的话您最好去游戏店中问问，一般比较有名的游戏的画集，游戏店中应该会有存货的，不行多逛逛几家。

游戏 Q　洛克人ZERO4中打一只鸟（或是鸡）BOSS，中途有一个房间出口在上方右边的平台上，可是本人没有二段跳，也不会任何从BOSS处学来的技能。（根本就没学到任何技能），该如何跳过去？2、本人在“圣魔之光石”中发现在男主人公主追击魔王到魔物洞窟的时候，洞里那些蛋打掉之后经验值有很多，故经常于魔物之塔中进进出出，只要有怪在洞窟那就会跑去开打，因此升级可谓迅速，不知算不算一条秘技。

（福建德化 涂明锋）

没从BOSS处学会任何技能？看来您不是选择了EASY难度就是选择关卡时没有选择正确难度天气，虽然不清楚您具体指的是哪个地点，但有一点可以肯定的就是，本作中所有可以拿到道具的地点就算没有二段跳也是都可以上去的。基本上有两种办法：一是一般在这种地方会出现那种背上有螺旋飞行器的敌人，只需用拳套将其打死，它背上的飞行器就会脱离身体自动往上升，此时马上跳起就可抓住飞行器向上飞；另外就是有的地方会有喷泉一类的场景，这种情况下只需使用从BOSS处得到的冰系特技打击水面就可将其冻结成冰，再利用冰台即可向上跳跃。圣魔光石那个，正如您所说，只需在蛋孵化前将其击破就可获得大量经验值；否则等蛋孵化后不但难打而且经验值也会巨低，所以最好采用快速突破战术。呵呵，其实这类篇幅比较短小游戏技巧和心得都可以算是秘技，大家不妨多去秘技天地捧捧场。

杂谈 Q　前几天入手二手GB厚机（砖头机），价格68元，屏幕有些黄颜色，开机后，又有些绿色，我记得应该是黑白屏才对呀，六七成新，有拆过痕迹，是否值得，是否原装？2、GTA advance，隐藏模式如何开启，其中一个EXTRA1，另一个是什么，是否联机取得？我只在PROFESSTIONAL中Good line HALFDUMP2从FREE SPEED、WILD BOAR四个赛道中，没取得冠军，其余的全是第一名，得到了不少新车型和配件，水平够高吧？3、介绍几款忍者题材的GBA闯关游戏（例如：和天诛、忍者龙剑传相关似的）再和龙哥聊些其他的吧，第11期的改版，我认为做的很不错，版式比较活泼，问题也丰富了很多。

（铁杆玩家 何涛）

现在入手砖头GB？能正常玩游戏就很不错了，不能有太高的要求。GB厚机现在怎么看都是属于文物级的掌机，您那台二手机给BOSS做外表翻新后看起来都只是六七成新，可想而知原来该有多破。68块大洋的机子，您也只能将就着用了，不行就干脆放弃得了；2、关于GTA Advance中两个隐藏模式的开启方法：首先选择CHAMPIONSHIP模式，然后在BEGINNERS、MIDDLE、HIGHSPEED三个级别的全部赛事中均取得第一名的成绩，就可打开EXTRA MDOE 1，之后可以使用隐藏小跑车KART。另外，如果在BEGINNERS、MIDDLE、HISPEED和PROFESSIONAL四个级别的全部赛事中均取得第一名的成绩，就可打开EXTRA MODE 2，并可使用隐藏车FORMULA。此外想打开这两个隐藏模式还有一个快捷小秘技：那就是在标题画面中按住L和R键，再按方向键的下键或右键，接着按B即可分别直接打开两个隐藏模式。赛车游戏想要研究深了，全赛道第一只能算是基本条件，赛道最速才是更高目标。说句实话，您现在的水平顶多只能算是“不错”，离“够高”俩字还有不小的差距，建议继续努力。3、忍者刑警、火影忍者、忍者乱太郎、忍者神龟……（汗，真的是忍者吗）

杂谈 Q　近日俺从开店的朋友那里弄来几乎全新的欧版DC一台，因为身在军营，自然是不能玩的。我想问一下，保养方法是不是要每周开机一小时听听CD什么的，不然等我退伍时岂不成了废品了？（我连GBA都没有，就买DC，为的就是对世嘉的崇拜啊！）其他的问题就比较琐碎了：1、盛大的XBOX怎么样了？14日早上听中央台新闻报道XBOX360正式公布了，《电软》要尽快报道啊！2、《MGS》2代、3代有没有XBOX版的日版？4代有什么新消息？3、朋友那里已经开始卖加了改机芯片的NGC了，您估计这样发展下去，NGC会不会大普及呢？4、我建议电软把神游汉化的正版GBA游戏列张表出来，我们军人不能上网，想买正版又不知道有什么，很郁闷啊！

（贵州凯里 苏阳昭）

最好能每隔一段时间开机一两个小时，不过不用一星期一次这么频繁。1、行货XBOX最近一段时间一直没有消息，至于XBOX360，本刊已经于前几期做过详细报道；2、MGS系列只有2代“本质”在XBOX上出过，其余作品均没有在XBOX登场。MGS4预定将在新主机PS3上制作与发售，本届E3中没有公布游戏实际影像，只发布了一段基于PS2平台开发的宣传视频，目前可以肯定的两点就是MGS4仍将由小岛秀夫监制，主角也仍然会是斯内克；3、随着改机芯片和D版的出现，NGC在我国销量肯定会有不小增长。但“大普及”是绝对不可能的，毕竟PS2才是大势，PS2在我国都还完全不能用“大普及”来形容，何况NGC？4、不用列表，目前已正式发售的行货GBA游戏也就这么四款，掰着指头都能数出来：“瓦力欧制造”、“瓦力欧寻宝记”、“超级马力欧2”和“密特罗德——零点任务”（就是银河战士）。

杂谈 Q　最终幻想10与最终幻想10-2为什么没有人去汉化呢？我太喜欢它们了。最终幻想12什么时候才能发售呢？2、“SQUARE·

SHOW TIME!恶魔猎人2全SECRET ROOM所在地点

在下最近在玩《恶魔猎人2》，所以想请教龙哥游戏里的SECRET ROOM有多少个，分别在什么地方？再有露西亚篇中MISSION 8的流程(我那关怎么也过不了）希望龙哥能给予指导，谢谢。

（湖北石峰 小侃子）

本作中男女主角的剧情加起来应该是一共有19个，其位置分别如下：

●但丁篇：

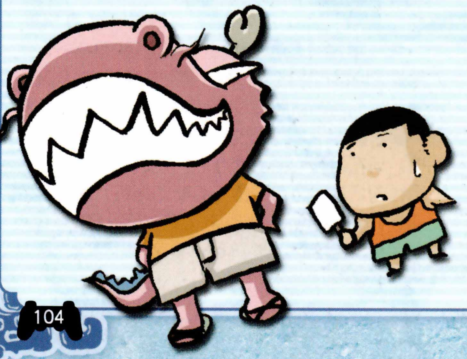
第一关，车轨尽头的大门；第二关，有可以打出大量红魂那块石头房间中的石棺里；第三关，时空神像一侧的第四个门；第四关，起点左边的第一个门；第五关，隧道上方左边大厦门口；第七关，下了列车做电梯到最上层左边的那个门；第十一关，一直往前走，闪光东西前面；第十二关，起点后面的门；第十四关，变形后的第三关打猩猩那个房间；第十六关，在那个心脏一样东东的下面。

●露西亚篇：

第一关，时空神像旁边沟渠里的铁门；从列车旁边的路前行来到但丁的初始位置，左边的人头像；第三关，进入铁闸门后从旁边的楼梯走到头；第五关，坐电梯上升后去右边的房间；第六关，BOSS战后去右边的台子上；第七关，往上游，在上面；第八关，开始点的旁边；第十关，左边的门；第十二关，离开电梯后向左走到尽头。

●露西亚第8关流程：

先向上游来到地面后往上跳可看到一个石碑，把火球打回去3次就可将之打破。继续向上游，走墙边的通道，向前进入水底的门后调查地面进入石柱后面的通道，来到地面后进门。调查上面的房间，然后踩放中间发光的砖，打破8个球即可通过。之后利用柱子跳到最上面进入房间，同时打亮石球可以得到QUIKE HEART，最后进入对面的通道就是BOSS战。



ENIX”中文该怎样说？每次在别人面前都是说“做最终幻想的那个公司”，好别扭……3、我的PS2是70006型的，我想买个便携屏的，有没有啊？多少钱？能放张图吗？

（四川成都 孙令江）

PS2上的中文游戏，其实除了港版和台湾省版的中文游戏，和极少数几款WE这种国人自己破解汉化的游戏，数量其实并不多。FF10和FF10-2，没有发售港版和台湾省版，想要玩其汉化版就只有自己破解汉化这唯一一条途径。但PS2不比GBA，GBA的游戏开发采用的是最基本的C语言，而且源代码对外开放，所以无论是进行汉化工作还是自行开发都相对而言不是很困难。与之相比，PS2上的游戏自行汉化显然就要难得多，而且FF这类RPG游戏文字量极大，翻译工作也是海量，因此尽管我国的FF迷很多，但至今为止还没有谁放出过汉化版的FF10和10-2。最后还要说明一点，这种汉化毕竟是属于侵犯游戏厂商版权的行为，因此我们并不提倡此举；2、史克威尔·艾尼克斯，其实简称“SE”不就得了?3、没有。

游戏 Q 《皇牌空战5》里的战役模式13关，我一直过不了，每次都说什么“地上军……消灭”，请问是怎么回事？还有11B和12B怎么进入啊！我碟是D版，不会没有吧？

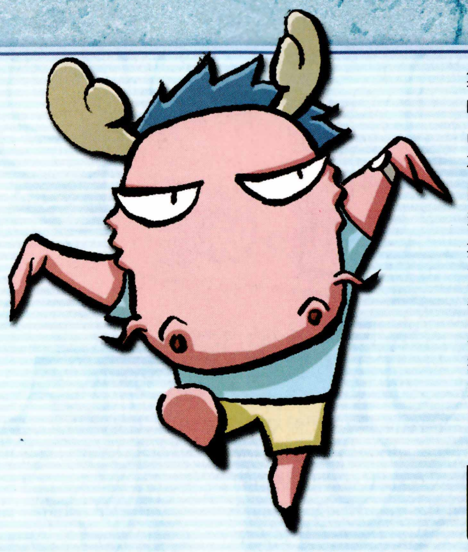
（山西 王濛）

本关的任务是将之前在第7关中交过手的敌方大型潜水艇彻底消灭。注意绝对不能让自己的飞机高度超过1000英尺，否则会被敌方的小潜艇侦察到，从而由于大潜艇的逃跑导致本关任务失败，估计您多半是由于这个原因才一直没打过。只需注意这一点进入敌方小潜艇围成的圆形区域后在限定时间内将大型潜艇击破即可通关，还有其受到一定攻击后会潜入水下进行补给，此时需要迅速将周围的小潜艇灭掉。最后在完成任务播放过关动画时要及时爬升至5000英尺以上，防止被其垂死挣扎时放出的弹道导弹击中。战役模式中一共有三个分支关卡，分别在第11、12和16关，主要都是通过抛硬币，最后通过硬币正反面来决定进入哪一关；一般来讲，进入“A”的几率要大许多，能不能进入“B”基本上是要靠运气的……

购机 Q 我好想玩生化四，最近想入手一台NGC，但这里的BOSS却说在市面上买不着全新的，还说全国在卖的NGC全部是翻新的，这是真的假的？他还推荐我买翻新（900元）。2、NGC的改机芯片是否已经成熟？需要在主机上打洞吗？3、奥林巴斯的眼镜显示效果怎样啊，适不适合玩游戏，对眼睛有无伤害？

（山东德州 不知叫什么）

胡扯！谁跟你这么说的？这不是睁眼说瞎话吗？！和这位JS说的完全相反，现在市面上的NGC还是以新机器为主的，翻新机数量并不多，他之所以如此说不过是想找个理由将翻新机高价卖给你而已。900，全新的美版GC也不过一千左右，这价不是明显宰人吗？2、现在差不多已经比较稳定了，当然不用，影响主机外形会在外面多个“小尾巴”的改法是年初GC改机芯片刚出来时候最原始的方法，现在早就“进化”了。直接在主机内部加装芯片就能实现，和PS2改机原理差不多，不必担心；3、奥林巴斯？奢侈品啊！质量当然有保证，不过专门买这个来玩游戏似乎不大必要，除非您确实是银两充足。上面又没带刺，怎么可能会对眼睛造成伤害？



游戏 Q 我想知道PS中《铁拳3》里最后一个隐藏人物怎么才能出现？EDDY还有一种形态，名字是TIGER，怎样才能选它，我试过不下百种方法，可怎么也打不出来，在这里贤弟要向龙哥请教一下。虽然PS2《铁拳5》要比PS《铁拳3》爽得多，不过我还是想知道。既然玩不到想要的，那就玩有用的吧！您说对吗？还有就是《寄生前夜中文版》为什么将最后一关的完全体的四种形态都解决后怎么那么难过，你不可以打它，它碰你一下就挂了，应该怎么过呢？关于游戏方面贤弟就这两个问题，龙哥一定要给贤弟解决哟，您不是包打听包回答的吗？还有就是我希望《电软》里能介绍一些有关PS的经典游戏，哪怕只有两三页，我相信从PS发行以来一定也有很多经典游戏值得我们去玩。我也相信全国喜欢游戏而又像我这样的情况的人不在少数，难道穷孩子不能喜欢游戏吗？我们支持电软，相信《电软》也支持我们！

（山西长治 JIN）

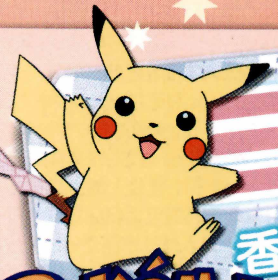
最后一个隐藏人物，您指的是Dr. Boskonovitch吗？要让他出现需要先将Force模式打穿三遍，并收集到青铜、白银和黄金钥匙。之后在第四次挑战Force模式并将最后的BOSS打败后就会与其发生战斗，将之打倒即可。Tiger则是打出真OGRE后，在选人画面时将光标停在Eddy头像上按START键即可。至于寄生前夜最终部分，打完完全体的四种形态后只能逃跑，绝对不能碰敌人的。您只能拼命逃跑，注意路上用来存档的电话已经坏掉，千万不要在这里浪费时间；进入战舰控制室后EVE会暂时下不来，打开自动毁灭开关再从另一个楼梯爬上去，接着一个耽搁都没有的话就可顺利逃生。PS经典游戏电软上都刊登过攻略，请恕我们不能再次刊登，如果攻关过程中遇到什么困难的话可以写信给本热线进行询问。

硬件 Q PS2可否用电脑显示输出图案？有什么条件限制或要求？相关工具价格如何？2、PS2 70000与50000体积的不同是否让70000型的内部结构变得不合理或是有什么零配件改动、缺失？3、7万型的“烧机”现象是什么意思？如何避免？4、六月初的PS2会降价吗？

（山东青岛 饕餮）

当然可以，通过在电脑显示器上加装电视卡或电视盒一类的视频转换工具即可搞定，具体实现方法热线和科普中已经说过多次；2、机型的大幅变小当然不可避免的会有零件的减少，不过请放心，这些变动都绝对是合理的，起码不会因为机型变小而导致出现硬件问题。索尼又不是白痴，就算其再怎么想赚钱也得保障机子的正常使用。7W系列真要有什么问题早就出了，难道还会等到今天？您纯粹是杞人忧天了；3、7万系列PS2的烧机现象主要是针对早期改机并用来玩D版游戏的玩家，由于体积的缩小和风扇功率的下降导致改机芯片散发的多余热量无法及时排出，最后发生烧机。现在的芯片经过改进，再加上新出的散热芯片，已经基本可以保证不会烧机。当然避免这个问题最好最直接的办法就是不改机不玩D版游戏；4、不会，估计PS2目前的价格会暂时维持一段时间。





三栖下午茶

香·醇·新·滋·味

POKéMON



宠物小精灵TV观感

四部TV的故事主线都比较相似，无非就是少年XX与伙伴XXX们历经XXXX各地打败了无数XXXXX的敌人并孕育了友情爱情亲情等XXXXXX的感情与故事，但宠物小精灵们却并不平凡，因为它是宠物小精灵（我承认这两句话写的白痴……）从初代开始的剧情，开创了这个新类型动画（随后出现的著名的数码宝贝就是一个明显的跟风之作，虽然也是成功的）再到诸岛篇精彩短篇而不腻，最后以旧系列的金银篇对我们进行一番悠长的一百多话的再教育。至于芳缘篇，也让我们拭目以待吧。

宠物小精灵TV版原是由GB版游戏口袋妖怪红、绿的大红大紫而应势推出的，从此也创造了宠物小精灵系列庞大的周边体系与丰富的内容。从剧情上也可以看出与游戏互相依存，例如初代与诸岛篇动画对应的口袋妖怪红、绿，初始精灵是小火龙、水箭龟、杰尼花。金银篇对应口袋妖怪金、银，初始精灵也换成了小刺猬、始鳄鱼、草森。而新的芳缘篇对应红、蓝宝石，初始精灵都是小火鸡、水精灵、草青蛙，每部中也都有总比我们更快搞定会馆战的对手，甚至第一个会馆大多要到剧情发展较长之后才能挑战的设定两者也相同。因此，每代我们都能在游戏中体验动画中的剧情，而又在游戏中满足动画中的欲望。如今的芳缘篇正是在TV东京电视台每周星期四7:00-7:30黄金时段播出，要知道如今我们看得到的许多动画，放映一般都在深夜，作为已经跨过十个年头的宠物小精灵而言，影响力可见一斑。同时任氏也不断在完善着宠物小精灵的世界观，比如在动画中讲述宠物小精灵的知识与设定，另外不仅动画与游戏，凡是你能想象的周边乃至生活用品都可能有宠物小精灵的存在，每周数种发布的新品就是最好的表现了，也从而将之保持旺盛的生命力，可谓是任氏第一的摇钱树也不为过。就在今年，宠物小精灵中的皮卡丘就以8.25亿美元被福布斯列入虚构形象富豪榜第十名，再别说宠物小精灵整个系列所产生的财富了。

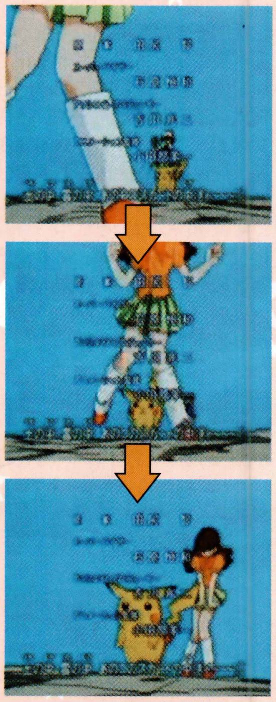


声优 说到声优，首先绝对要说到的就是我们“为了防止世界被破坏,为了维护世界的和平，贯彻爱与真实的邪恶为目标，是可爱又迷人的反派角色，白洞白色的明天等待着我们”的——武藏大姐，是由林原惠美担当其声优，作为日本第二代头号女声优，如果你看过一些日式动画，几乎就一定聆听过她的声音，从乱马1/2中的女乱马、Slayers的莉娜·因巴斯、再到柯南中的灰原哀，光是名作中所担当的角色就已难以历数，林原多变的声线也赋予了武藏无限的精彩表演与活跃，毕竟是经历了三百多话还与小智一行征战芳缘地方火箭团先头部队,不好好表现的话那可对不起组织啊!另外还有一点，芳缘篇中的精灵图鉴解说，如果仔细听下，大家也应该会知道是谁了吧。然后就是小次郎了，声优三木真一郎,似乎在配音小次郎前并不怎么出名，但因为动画中的优秀表现，与林原搭配甚佳，之后就参加了一些著名动画如废弃公主中的主角配音。还有喵喵的配音担当犬山犬子小姐,很难想象喵喵那雄厚的声音是来自这样一位小姐的，所任作品中通灵王比较有名，不过，犬子小姐为猫配的音，而林原现实中喜欢的宠物是狗，这就复杂了……莫非这就是传说中的幕后恶搞?



再就是我们的主角系配音，小智由松本梨香小姐担当，确实是——小姐，如果说最近女配男声很流行，如钢之炼金术师中朴潞美配艾德华，那松本大姐（当然还有我们的喵喵）可是从十年前就开始引领这个风潮了啊。然后是小霞，由近年来在日本声优界迅速窜起的饭冢雅弓担当，曾为许多名动画配音的雅弓小姐属于“幼齿型”声线，适合为很有精神的女孩子配音，并能在加重鼻音的时候发出很“嗲”的声音，也将小霞的性格发挥得淋漓尽致。小刚由上田佑司担当声优，也是一位老牌名声优，也许你就在足球小将中听过他的声音呢，稳重的声线表演着平时的小刚，而跳跃的声线则释义了美女命的小刚！再说一下皮卡丘的声优大谷育江，虽然在其余动画中担当的角色不多，但也就是大谷先生赋予了皮卡丘生动具有人性化的形象，如果没有皮卡丘那些可爱的言语，也可以说就没有如今这样深入人心的皮卡丘，还有那许许多多其余宠物小精灵的配音，都为了这部作品，很多人无闻地倾注着心力，实则可敬。

最后再提一下，芳缘篇中小遥的声优KAORI，用英文艺名的日本声优比较少,再者又是新人，声线也同样是小霞的“幼齿型”路线，眼看就是一个小霞第二了，但见识到实力的是第三话中她叙述会馆馆长（也就是她老爸）“又强 又温柔 又帅 又有型”的声音，已经颇具备声优重要的多变的声线特征（林原就有百变女王之称,一个声优的声线是否多样是决定自己戏路能否拓展的重要依据），还有就是小遥说话特有的发音后缀kamo，这个意思呢就差不多是“好像”，想象一下这招的威力，比如说你的GF学会了，没事说完一句话后面就加个kamo，“那个别墅比你有型kamo”“那个男的真帅kamo”“你个穷光蛋kamo”如果去掉了那个后缀，你的闪电、喷火技能可能就此觉醒，多了那个后缀你就会臣服在她的迷你裙下发奋图强报效女友了。所以可见，小遥的声音是很美地，后缀是可怕地，做GF是恐怖地……



其他 这里我就来揭开一个宠物小精灵系列的秘密，在TV版最经典的第一个片首曲（OP1）《めざせポケモンマスター》（《目标宠物小精灵》）有一句有名的歌词“就算水中火中草丛中森林中 土中云中那女孩的裙底下 呀呀～”这句话当然不是白唱的，虽然小智已经征战到了第四个联盟，但罪恶与真相是永远不会被掩埋地～在我以几十秒分之一仔细查看这段历史画面后，真相也就浮出水面了。

小智的裙底事件：一.发现目标，皮卡丘决定是你了！ 二.电光一闪，在下一格的画面就是万恶的少儿不宜了。三.“呀呀～”的尖叫与“目标get”的皮卡丘。在之后的宠物小精灵剧场版一与剧场版五中，《めざせポケモンマスター》也以OP的形式登场了，只不过前者的尖叫声变成一个简短的“啊！”，后者可能因为是女声翻唱的所以连尖叫声都没了，画面中也没有了小智的行动。对于这种欲将历史掩埋的行为，我们一定要保持清醒的大脑，时刻呐喊着“小智这个变态大色狼”“一定要个头上装摄像头的皮卡丘啊！”等等……

□文/pmgba 责编/飞月

GAME ARTS SHOW

游戏的静态视觉艺术尽汇于此

大墙画廊

大墙画廊将稿酬由小礼品改为稿费已经有一段时间了，不过更改之后小沛一直没有再提及有关奖励的事，于是最近收到了部分读者的询问信件。小沛在这里再次声明：大墙画廊的稿费为40到100元不等，而最高奖为120元。希望大家积极参与！



↑Dears　广西　黄永发

这张Dears少女真是比原作还要可爱，不过人气方面可能就要差一点了，这部动画是去年6月登陆PS2的，你难道玩过吗？



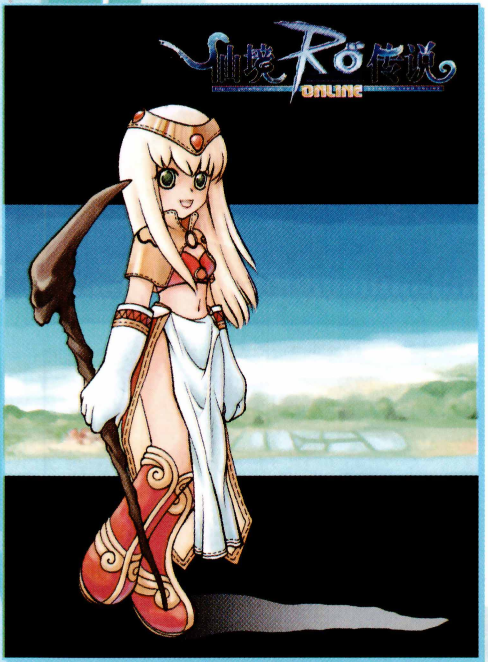
↑稻姬　广西　黄永发

相比你以往的风格，这张稻姬似乎有点儿可爱不足，关键是眼睛的处理不够理想。不过其他方面还是非常出色的。

↓王国之心2　山东　洪希周

非常清新的画面，看过之后也带给人不错的心情。索拉原本稚嫩的脸好像成熟了许多，难道这是他和凯利多年之后的XX照？





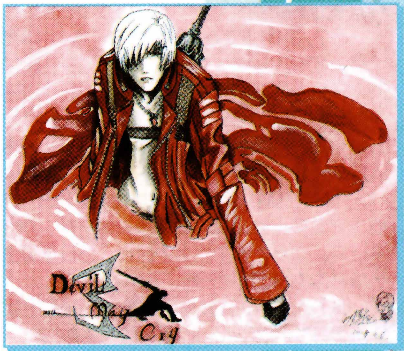
↑仙境传说　福建　陈雪渊

仙境传说的人气啊！没想到一个有关网游的主题已经被小沛第二次刊登了。小沛当然不鄙视网游，只是感叹现在网游如潮的趋势。

↓女忍　湖北　俞翔

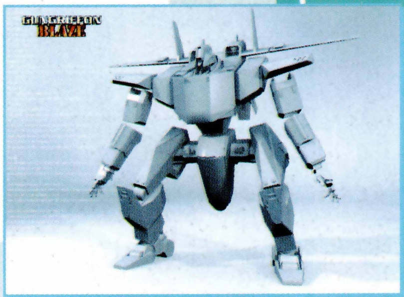
绯花的头怎么那么高啊？不过身材的比例依旧非常惹火。下次记得要事先想好构图，这么别扭的动作也亏这位女忍者做得出来。





↑但丁　新疆　刘鹤超

说实话，这幅画稿绝对够格儿丢掉了，原因决不是画得不好，而是邮寄过程中保护得不够，但是看到但丁这么帅，小沛实在不忍……



↑GUNGRIFFON BLAZE　北京　卞之琳

你画的是机器人版雷曼？开个玩笑。因为这个机器人的关节是没有任何连接的。你制作3D图像的技术挺不错，可是为什么不给它上色呢？

搬家了，进化了，终于可以不再坐恼人的公共汽车上班了，那死东西有时一堵就是半个小时，我打着滚儿都要比它快了。

那天黄昏，靠在窗边，远处的云被撕扯着涂抹在天边，仿佛浸透过油漆的棉花；然后风很配合地呼呼从窗口直灌进来，把窗帘和我的头发搅飞得一团糟。与高高的天比起来，楼下的喧嚣显得离我更遥远一些，鳞次栉比的都市中竟生出一种空旷感。在这夏的季节，我品到秋的味道；在这夏的季节，我托着腮帮子趴在窗子上，望着斜阳，想：今天的晚饭，该怎么办呢？

这次的主题，是心境。情由心生，景随心变，我们可以创造自己的感受。

□唯夜

拿什么来爱你 我的BIOHAZARD4

粗略地算一下，距BIO4的发售也已经数月了吧。在如今这个“快餐游戏”的时代，这已经是很长的一段时间。我却在这个落伍的时候才来评论生化4，有点让人笑掉大牙。但是，也恰是过了这么段时间，经历了那么些风雨，我的心情才开始沉淀，才终于可以冷静地对待这款游戏。

BIO4·令人疯狂的游戏

如果真要用一个词来形容生化危机4的话，我想我会毫不犹豫地说出“疯狂”二字。是的，BIO4是疯狂的，因为CAPCOM疯狂了，所以我们也要跟着疯狂。

早在游戏基本定型的时候，我们就惊奇地发现BIO4的影像中不再有以往那样大片大片吞没一切的黑暗和空洞狭小死寂的房间，以及主人公形影萦吊的身影。取而代之的，是一群群面容狰狞行动迅速的疯狂西班牙叔叔婶婶，将我们的主角Leon逼得上跳下窜总算开始学会各种生存技能，而不是像以前那样只会上下楼梯。

每个人当时肯定都是一幅生吞了鸡蛋的表情——天哪，这是BIOHAZARD吗？！天哪，三上真司疯了！对，三上真司是疯了！CAPCOM也疯了！想想曾经的BIO系列，想想BIOHAZARD这个名词曾经代表着什么——代表着闭着眼睛销量也上百万；代表着买的人总是排成如同SS（编者注：对“丧尸”的通俗简称）一般的长队；代表着AVG游戏的最顶峰！那个时候，它是多么地风光无限，多么地令其它同行羡慕不已啊。可是，那个生化的时代，已经随着三大主机的发售成为了过往云烟，消失不见。

从三大主机正式发售到现在，这么长时间BIO正统系列就憋出个什么生化1重制版和生化0来，不但让BIO的剧情毫无进展，还最终只落得个叫好不叫座的下场。你画面好怎么着？你评分高怎么着？没有人买，50万就艰难的销量，想让谁信服？想让谁得意？况且如果真只是单纯的叫好不叫座也就罢了，留个芳名千古也不是什么坏事，可是令CAPCOM心惊肉跳的是，《寂静岭》和《零》系列偏偏在生化系列最艰难的瓶颈时期异军突起，迅速更新了人们对恐怖游戏的观念，占领了恐怖类型游戏的半壁江山。

其实，CAPCOM是个悲哀的游戏厂商。多少年来它都被大多数玩家认定为“格斗厂商”，除了格斗和动作游戏别的类型一概缺乏建树，并且多次尝试转型都以失败告终。可是日本又偏偏对不强调剧情和内涵的动作、格斗类游戏的感情来得不如对RPG执着。在这个偏爱角色扮演游戏的国家里，RPG始终在游戏界占有不可替代的地位。看SNK、看彩京，哪一个不是当年响当当的老牌厂商，哪一个有了好的结局？在这样的形势下，CAPCOM无心插柳柳成荫的BIO系列，对其就显得尤为重要。

所以，当C社看到生化系列在GC上那落差很大的销量，看到《寂静岭》和《零》势如破竹的崛起，看到越来越多的玩家开始淡忘BIO系列的时候，C社就真的疯了。而如若其疯狂地想要重振BIO当年雄风的话，第一个绝对意义上的新作——BIOHAZARD4的推出，就成了它最大也是最重要的砝码——生化4的素质和销量，也就显得至关重要。

02年11月份的时候，BIO4初次在C社的新闻发布会上神秘亮相。那段40几秒钟的预告片，饱含着CAPCOM怎样的一片苦心啊——几乎所有看过画面的玩家都对它悬疑的剧情、精美的画面以及压抑而神秘的恐怖感赞不绝口。就算是两年多后，BIO4已经正式发售的今天，还依然有人念念不忘当时那段不超过1分钟的影像。可以说，BIO4的第一次亮相是绝对成功的，至少，它已经牢牢吸引了众人的目光。

但是，CAPCOM或许也发现了。虽然生化4的初亮相真的是很完美的样子，但是无论如何它还是摆脱不了原来BIO的那个套路，还仍然是一款原地踏步的作品。不管三上如何放出豪言“它会将你吓得尿裤子”，那些已经被玩家们认为是“可爱”的SS们又能怎样吓到已经麻木的人们呢？



这是个问题，是关系到生化系列生死存亡的问题。

于是不久之后，这个开发度差不多已有60%的作品就被三上完全推翻，如同98年的那个“生化危机1.5”一样。

这些事情，我们以前当然一直都不知道。直到04年下半年，接近BIO4真正的发售日期时，我们才看到了一部和以前截然不同的“BIOHAZARD4”，当时在经历了漫长等待的我们，几乎被惊呆了。但是，这个竟然都还不是它的最终形态！在又经历了几次改革之后，2005年1月11日，在文章开头提到的那个“疯狂”的生化4才真正出现在了我们的眼前。毫无疑问，三上疯了；这个BIO4，是三上“狂暴化”后的产物！

这个狂暴化的BIO4几乎是推翻了以往生化系列的全部系统，从最基本的镜头视角到后来也更改过的道具系统，无不焕然一新！主角Leon的动作前所未有的丰富、前所未有的酷；敌人的数量前所未有的多、AI前所未有的高；游戏流程前所未有的长、前所未有的被分成了若干个章节；武器史无前例的多，射击由以前的“打哪指哪”变成了现在的“指哪打哪”，而且敌人还会因被打中不同的部位而做出截然不同的反应；游戏从始至终完全的3D即时演算，成功完美地凸现出了GC的机能。

面对如此疯狂的BIO4，怎教人能不疯狂呢？！

以前玩生化，敌人出现的位置、数量都鲜有改变，再加上自动瞄准系统，要是谁有一天告诉我他闭着眼睛打穿了游戏我都不会太吃惊。可是对于现在的BIO4，别说闭着眼睛，也许眼睛稍微眨快了点儿就会要了你的命！面对着比丧尸要疯狂上百倍的村民，Leon惟有自己也疯狂，才能保住性命。因此，玩家也要随之疯狂。再加上那些精美逼真的即时演算场景、华丽的光影效果、制作人员精心设计的小细节，Leon超帅的动作……这一切直教玩家无法解除疯狂状态。

疯吧！能和自己深爱的游戏一同爽快地疯狂，是每个玩家的梦想。

但是，就在BIO4要正式发售的时候，CAPCOM突然宣布其将于2005年冬在PS2上发售移植版！正沉浸在疯狂的喜悦中的GC玩家们如同被当头泼下一盆冷水，尔后，又炸开了锅。这次不是喜悦，而是愤怒的疯狂！

一些为了生化4买GC的玩家，回想起03年E3上三上真司的那句“Cut my head off”的宣言，恐怕真有些悲愤难当的感觉。难道，当年“维罗尼卡”在DC上出演的悲剧，将由生化4在GC上重演吗？难道，自己为之付出的真情只是可笑的执着，就这样付之东流吗？CAPCOM，我应该拿什么来相信你？

拥有GC的生化fans哭了，为什么受伤的总是我。

拥有PS2的生化fans破涕为笑了，为什么受益的总是我。

BIO4真的是疯了！CAPCOM真的疯了！生化的fans真的疯了！

BIO4·我拿什么来爱你

在各路玩家为BIO4的移植问题大动干戈吵得不可开交的时候，我安静地抽出原本预备买PS2的钱，买

本栏目文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

下了BIO4和GC。

看机子的时候有人劝我，别傻了，GC已经到了末期，玩生化4的话可以等05年末的PS2版……

我莞尔一笑，收起了GC。PS2的机能和GC比如何？能保证不缩水吗？

GC到了末期可是信念不是末期；BIO4可以移植可是爱不会移植。

所以，即使背负着如此多的骂名，生化4仍然在发售首周，坐上了欧美游戏销量的冠军宝座。

其实，我是不反对BIO4移植PS2的，因为这可以让它的销量有更加长足的进步，也许可以帮生化系列摆脱这几年来阴霾的头衔，也可以让更多的玩家玩到这个优秀的游戏。这是我唯一也是最大的心愿，所以，也请其他生化fans停止对BIO4、对三上、对CAPCOM的攻击批评。因为即使我们再不情愿，面对着怎样血肉模糊的命运，我们仍是要走下去。一个游戏，如果某一天它当真只能卖给它的fans，那么这个游戏是可悲的。因此，我们爱它，就不应该束缚它，而是应该守护着它走自己的路。

现在4代的全球销量已经过了百万，这真的很是振奋人心。CAPCOM的革新是正确的，它让生化系列得到了新的生命！毕竟，社会是在进步的，要想生存就必须先革自己的命。不过看到BIO4意料之中的成功，兴奋之余，我却又开始有那么点的迷茫。

这个选择，真的，是完全正确的吗……

看着4代里那不再压抑阴晦的场景、不再“寂寞孤单”的主角身影、不再会有脚步声回荡在空旷的房间里……这，真的是……BIOHAZARD吗？生化系列，以往总给人以一种凄凉悲壮的感觉——在空前恐怖下被扭曲的人类世界，抱着残存的那一点希望向着仅有的光亮前进的主角，他们目睹着人性中最真实的一面，经历了人生中最刻骨的一段时光。这是如此完美的世界观设定——它是如此完美的凄凉，如此完美的悲壮，又如此完美的充满了希望。

可是，生化4在剧情设计上却是差强人意，简单到令人沮丧。当故事的最后，Ada再次用枪指着Leon，说，Sorry。那个时候，悲伤如同潮水般席卷而来，将我吞没。

回不去了，再也回不去了。因为她不再说“叫你离开你不听”，因为她说“Sorry”。

Sorry，谁都回不去了。Leon回不去了，Ada回不去了，BIO4也无法再回去。我们，谁都回不去了。外面的天亮了，我们的心暗了。

这个时候我突然有些神经质地想，想要是最初公布的那个BIO4发售，又会是怎样的场景？还是那熟悉的画面熟悉的氛围？Ada还是爱着Leon那个傻瓜？又会只卖个几十万？又是叫好不叫座，或者又被称为“fans向”？

我真的是不明白了，我到底要的，是什么？我到底爱的，是什么？我到底，应该拿什么来爱你？！



疯狂之后，终只是绝望——不是对BIO4的绝望，不是对CAPCOM的绝望。相反，4代优秀的口碑和销量让我看到了无限的希望——我绝望的，是那些承载着我曾经年少时光的爱与梦，已不再回来。

BIO4·尾声

生化4在游戏界声名大噪，佳评不断吹捧不断，销量也在GC上创造了奇迹，我相信等到PS2版推出的时候，仍旧会火上那么一把的。而5代的消息也可以期待，更是令人欣喜不已。不论这是一出怎样的剧目，BIO系列终于是拨开迷雾见晴天，找到了前进的方向，这对一个fan来说，已经足够。

□文/Aya



马不停蹄的忧伤

我最后还是扔下了手柄，因为有点儿头晕；更何况猛将子龙同学已经在敌阵中马不停蹄地冲杀了N个钟头，他也该歇歇了。

我来到了大街上，在这个阳光灿烂的日子里。

我晃晃悠悠地从一条街走到另一条街，不停地走，就像一个在迷宫中四处寻找BOSS的英雄。然而英雄在冒险的旅程中，总会有几个肝胆相照的朋友一直陪在身边，可我呢……那些和我一起在街机厅长大的朋友们，他们现在又去了哪里呢？我抬头，很好的阳光洒下来，几乎要打湿我的脸。

有的时候，突然就会怀念起那些战斗在一起的日子来。那个时候大家都没什么钱，几个人凑钱买来几个币，就会换来一场狂欢的盛宴。我曾以为这将是一种没有尽头的欢乐，然而不知怎么的，后来大家竟然就走散了，从此几乎了无音信，就像是凭空消失在了彼此的世界中。多年之后，我听到一个唤做郑钧的男子在电视中高歌曰：“天下没有不散的筵席……”——我承认，那个时候我很难过。

什么时候我们开始彼此疏远，大家先是很长时间不见，好不容易见上一次却还是要扯一些不痛不痒的淡，一点营养含量都没有，谁都觉得没劲。后来不知是谁，终于谈起了游戏，这让我喜出望外。然而我应该知道，所有的快乐总是会转瞬即逝——他们谈起了网游，有人说我在什么什么游戏里已经多少多少级了，手下小弟无数。又有人说我从谁谁那里用多少多少钱（价格着实不菲）买来了什么什么装备，超级牛X。还有人叹口气说你们都有的是时间，可我太忙，只能从代练手里买人物，可买了却又没时间玩，你看看这事，唉……总之，炫耀与虚荣在我们的聊天中到处流传。我静静地听着他们手舞足蹈的谈话，脸上挂着冻带鱼一般的微笑，感觉彼此的距离就像FC与PS2机能之差一般，整整相隔了好几个时代。

我站在大街上发呆，看着人流与车流在眼前匆匆划过。在这个城市中，每一刻都是崭新的，高楼的数量似乎每天都在增加，钢筋水泥的森林渐渐吞噬了每一个原本淳朴的角落。而那些小小的街机厅和那些单纯的快乐呢，它们早就淹没在了时代的浪潮中，永远地成为老玩家们心中的回忆。

画面越来越漂亮、音效越来越逼真、剧情世界观越来越宏大、系统越来越精彩……现在的游戏与从前相比，已经有了太大太大的进步。然而即使如此，为什么我们却找不到当初快乐的感觉了呢？——这似乎是一个过于陈旧的话题了，然而也似乎谁都没能给我们一个明确的答案。我们开机、看片头动画、没头没脑地看着攻略打穿游戏、几乎是麻木地看着美仑美奂的结局动画，最后再骄傲地向众人宣布道：我又打穿了一款游戏！从而让自己显得更加老鸟一些——这一切都太模式化了，而且已经偏离了游戏的本意。游戏本不是一种让人炫耀的资本，我们在这样不断的通关中，其实会不自觉地积累着一些遗憾与缺失。

正是因为如此，那些过去的时光才显得如此闪亮——每个玩家，其实都有着恋旧情结，是的，或多或少都会有一些。实际上我们所怀念的，并不是当时的游戏，而是当时在游戏中的感觉。那些单纯的时光，一旦过去，就永远地过去了。而这，实际上也就是我这些天来一直莫名忧伤的根源。

小时候的梦想就是开一个街机厅，可以守着一大堆的铜币，每天晚上在街机厅关门之后，自己就可以在成片的机器中尽情撒欢。这个梦想现在看来，就像那些日子一样，是永远的阳光灿烂。多年以后，托科技进步的福，勤奋的D版商人们终于将一个完整的街机厅压缩在了一张光盘中，我祭起模拟器，完成了这个迟来的梦想。只不过一个人在键盘上落寞地敲敲打打，那种感觉怎么也没有当年在机厅中来得那样痛快，这让我不禁又有些失落。

五一长假的时候，在文化广场上意外碰见了失去联系很久的老战友老皮，我们很自然地谈起了游戏，谈起了过去的那段时光。老皮微微一笑，他说：“游戏始终不曾改变，变的只不过是我们的心情。”

是啊，老皮是对的。

我们长大了、浮躁了，一些单纯的快乐已经不再属于我们了。这就是成长，是我们不能选择的——换句更那什么一点的话来说，这就是我们的宿命，不管我们是否愿意去接受。因而，这几天来一直缠绕在我身边的忧伤，从一定程度上来说，与一个怨妇的自怨自艾实在没有什么太大的区别。

我是在回家的路上想到上面这番话的，那时候我正坐在公车上晃晃悠悠，漂亮的姑娘和漂亮的风景一起在车窗外飞驰。我看着外面出神，突然间感觉生活还是十分美好的——有时候，想的太多反而是一种累赘，人生苦短，简简单单的快乐才是王道。

我又重新坐在了PS2的面前，赵云同学的无双技在敌阵中疯狂地绚烂着，我的嘴角又一次露出了微笑。

后记：我的快乐并没有持续多久，当天晚上，我就在网上看到了PS3正式发布的消息。当我得知那个号称“比PS2强大3.5倍”的白色怪物的售价时，咽下了一口欲望的口水，同时双手不自觉地伸向了自己干瘪得如同索马里难民的钱包。

我知道，我的忧伤还将继续，而且，马不停蹄。

□文/淡云青鸟

日本近期电子游戏全资料统计

全硬件 新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

本期推荐作品：6月30日又是一个大作连发的日子，源氏影牢还有饿狼传说·狼之印记都是值得关注的作品，适合不同口味玩家的需求。尤其是冈本吉起出走后制作的源氏，其画面处理水平可说是PS2最高水平，大家一定不要错过。

□责编/无无



PS2

日期	中文名	日文名	类型	厂商
6月30日	My merry may with be	My merry may with be	SLG	KIDS
	格斗之王NEOWAVE	ザ·キング·オブ·ファイターズNEOWAVE	FTG	SNKPLAYMORE
	幕末浪漫 月华剑士1+2	幕末浪漫 月华剑士1+2	FTG	SNKPLAYMORE
	休可拉˜maid cafe “curio”	ショコラmaid cafe “curio”	AVG	ALCHEMIST
	休可拉˜maid cafe “curio” （香奈子装）	ショコラmaid cafe “curio” （香奈子セット）	AVG	ALCHEMIST
	饿狼MARK OF THE WOLVES	饿狼MARK OF THE WOLVES	FTG	SNKPLAYMORE
	高达 真实的奥德赛丢失的G传说	ガンダム トゥル オデッセイ ～失われしGの传说～	AVG	BANDAI
	Angel's Feather 黑色残影	Angel's Feather 黑の残影	AVG	GN SOFTWARE
	直升机2	プチコプタ 2	SLG	TAITO
	★源氏	GENJI	AVG	SCEI
	CONFLICT·DELTA II 海湾战争1991	コンフリクト·デルタII 湾岸战争1991	ACT	CAPCOM
	My Merry May with be	My Merry May with be	AVG	KID
	★SEGA2500系列Vol.18 龙之力量	ゼガ2500シリーズVol.18 ドラゴンフォース	SLG	SEGA
	★影牢II黑暗幻影	影牢II Dark illusion	AVG	TECOMO
	恋游记	恋游记	AVG	D3PUBLISHER
	创圣的アクエリオン	创圣のアクエリオン	AVG	BANDAI
	初恋 FIRST KISS	初恋 ファーストキス	AVG	PrincessSoft
	舞-HiME- 运命の系统树	舞-HiME- 运命の系统树	AVG	MMV
	OZ	OZ	ACT	KONAMI
	网球王子 最强队伍 （KONAMI殿堂）	テニスの王子样 最强チームを结成せよ！ (KONAMI殿堂)	SPG	KONAMI
	网球王子 Sweet&TEARS2 （KONAMI殿堂）	テニスの王子样 Sweet&TEARS2 （KONAMI殿堂）	SPG	KONAMI
	网球王子 Smash Hit！ （KONAMI殿堂）	テニスの王子样 Smash Hit！ （KONAMI殿堂）	SPG	KONAMI
	网球王子 Smash Hit！2 （KONAMI殿堂）	テニスの王子样 Smash Hit！2 （KONAMI殿堂）	SPG	KONAMI
	柏青哥完全攻略 鬼滨爆走愚连队 激斗篇	パチスロ完全攻略 鬼滨爆走愚连队 激斗篇	SLG	SUCCESS
7月7日	江户之物	江户もの	AVG	C·A·E
	全明星棒球2005	MVP ベースボール 2005	SPG	EA
	绚烂舞踏祭	绚烂舞踏祭	RPG	SCEI
	天空风琴-Remix-	空色の风琴-Remix-	AVG	PRINCESS SOFT
	古惑狼大爆走 （KONAMI THE BEST）	クラッシュ·バンディク 爆走！ （コナミ·ザ·ベスト）	RAC	KONAMI
	游戏王·怪兽竞技场 （KONAMI THE BEST）	游戏王カプセルモンスタ コロシアム（コナミ·ザ·ベスト）	TAB	KONAMI
	★人见人爱的块魂	みんな大好き块魂	ACT	NAMCO
	乐高星球大战	レゴスターウォーズ	ACT	TAITO
	武藏传II	武藏传II	A·RPG	SQUARE·ENIX
	樱花大战5 永别吾爱	サクラ大战V さらば爱しき人よ	AVG	SEGA
	樱花大战5 永别吾爱 SHOW TIME BOX	サクラ大战V ～さらば爱 しき人よ～ ショータイムBOX	SLG	SEGA
	空色的风琴	空色の风琴	AVG	PrincessSoft
	NAMCO COLLETION	ナムコレクション	ETC	NAMCO
	世界最强银星围棋6	世界最强银星围棋6	TAB	Magnolia
7月9日	星球大战EPISODE3 西斯的复仇	スターウォーズ エピソード3 シスの复仇	ACT	EA
7月14日	实况力量棒球12	实况パワフルプロ野球12	SPG	KONAMI
	彩京射击合集 打击者1945 1+2	彩京STRIKERS1945 I & II	SHG	TAITO
	机器人大战A 超白金典藏	スーパーロボット大战α プレミアムエディション	SLG	BANPRESTO
	实战帕青哥必胜法 鬼武者3	实战パチスロ必胜法！鬼武者3	ETC	SEGA
	彩京射击合集1945 1+2 BEST	彩京シューティングコレクション Vol.1「STRIKERS1945 I&II」 BEST	SHG	TAITO
	麻雀霸王	麻雀霸王バトルロイヤル	TAB	每日交流
	流行之神·复生 警视厅怪异事件记录	流行り神 Revenge 警视厅怪异事件ファイル	AVG	日本一
	捉猴3	サルゲッチュ3	ACT	SCEI
	★第三次超级机器人大战α去往终焉的银河	第3次スーパーロボット大战α～终焉の银河へ	SLG	BANPRESTO
7月16日	K1 WORLD MAX2005	K-1 WORLD MAX2005世界王者への道	SPG	D3P
7月21日	★新天魔界·混沌世纪5	新天魔界ジェネレーション オブ カオスV	SLG	IDEAFACTORY
	新天魔界·混沌世纪5（限定版）	新天魔界ジェネレーション オブ カオスV限定版	SLG	IDEAFACTORY
	★战国BASARA	战国BASARA	ACT	CAPCOM
	Parnorama Luminary	リアライズ Parnorama Luminary	SLG	INTERCHANEL
	亡国之Aegis2035	亡国のイージス2035 ウォーシップガンナ	SLG	KOEI
	FIFA街头足球	FIFA ストリート	SPG	EA
	POP MUSIC11	ポップンミュージック11	RAG	KONAMI
	钢之炼金术士3 继承神的少女	钢の炼金术师3 神を继ぐ少女	RPG	S·E
	虫姬	虫姬さま	SHG	TAITO
	虫姬（限定版）	虫姬さま（限定版）	SHG	TAITO
	MEDICAL91	MEDICAL91メディカル·キ ュウジュウイチ	SHG	TAKUYO
	我们都是街机仔 1.宇宙巡航员	オレたちゲーセン族その1 スクランブル	ETC	HAMSTER
	我们都是街机仔 2.疯狂攀登者	オレたちゲーセン族その2 クレイジー·クライマー	ETC	HAMSTER
	我们都是街机仔 3.空手道	オレたちゲーセン族その3 空手道	ETC	HAMSTER
	我们都是街机仔 4.时空操控者	オレたちゲーセン族その4 タイムパイロット	ETC	HAMSTER
	我们都是街机仔 5.月光巡航机	オレたちゲーセン族その5 ムーンクレスタ	ETC	HAMSTER
	我们都是街机仔 6.音速之翼	オレたちゲーセン族その6 ソニックウィングス	ETC	HAMSTER
	学校大冒险	スクールランブル ねる娘は育つ。	AVG	MMV
7月28日	影之心2 新世界	シャドウ ハーツ フロム·ザ·ニュ ·ワ ルド	RPG	ARUZE
	巫女舞	巫女舞 永远の想い	SLG	KIDS
	KAIDO 山涧传说	KAIDO 山涧 gの传说	RAC	元气
	魔法公主	ティンクルスタ スプライツ La Petite Princesse	AVG	SNKPLAYMORE
	魔法先生 大运动会金牌版	魔法先生ネギま！ 2时间目 战う乙女たち！麻帆良大运动会SP！金メダル版	SPG	KONAMI
	魔法先生 大运动会银牌版	魔法先生ネギま！ 2时间目 战う乙女たち！麻帆良大运动会SP！银メダル版	SPG	KONAMI
	帕青哥胜利赛马	パチスロ ウイニングポスト	ETC	KOEI
	金八先生	3年B组金八先生 传说の 教坛に立て！ 完全版	AVG	CHUNSOFT
	月华剑士1+2	幕末浪漫 月华の剑士1+2	FTG	SNKPLAYMORE
	★创造职业棒球球会3	プロ野球チームをつくろう！ 3	SLG	SEGA
	TAITO的记忆 上卷	タイトーメモリーズ 上卷	ETC	TAITO
	TOUGH DARK FIGHT	TOUGH DARK FIGHT	FTG	KONAMI
	ROBOTS	ロボッツ	ACT	MMV
	★零 刺青之声	零 刺青の声	AVG	TECMO
	式神之城 七夜月幻想曲	式神の城 七夜月幻想曲	STG	KIDSTATION
8月4日	FIGHTING FOR ONE PIECE	ファイティングフォ ONE PIECE	FTG	BANDAI
	★格兰帝亚3	グランディアIII	RPG	S·E
	太鼓达人 动漫主题曲BEST	太鼓の达人 ベストヒットアニメ！	RAZ	NAMCO
	★召唤之夜 黎明之翼	サモンナイト 夜明けの翼	SLG	BANPRESTO
	★胜利十一人·实况足球9	ワールドサッカーウイニングイレブン9	SPG	KONAMI
其他	ATHENS 2004	ATHENS 2004	AVG	SCEI
	火影忍者 涡旋忍传	NARUTOナルト うずまき忍传	ACT	BANDAI
	TRAIN SIMULATOR 京成·都营·京急	トレインシミュレータ 京成·都营·京急	SLG	音乐堂
	王国之心2	キングダムハーツ2	A·RPG	SQUARE·ENIX
	The age of infinity	The age of infinity	RPG	SUCCESS
	Catan	Catan MMO	TAB	CAPCOM
	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GoodNavigate
	天马计划 机动战士高达（暂定）	PROJECT PEGASUS 机动战士ガンダム(暂定)	ACT	BANDAI
	尸人2	サイレン2	AVG	SCEI
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	鬼屋魔影 新的恶梦	アローン インザ ダークーザ ニューナイトメアー	AVG	CAPCOM
	★大神	大神	ACT	CAPCOM
	学园天堂	学园ヘヴン おかわりっ！	AVG	INTERCHANNEL
	家族计划—心之绊—	家族计划—心の绊—	AVG	INTERCHANNEL
	GUNHEARTS	ガンハーツ	AVG	IDEA FACTORY
	城堡幻想曲 艾伦西亚战记（暂定）	キャッスルファンタジア エレンシア战记(暂定)	AVG	角川书店
	BEAT DOWN	BEAT DOWN	ACT	カプコン
	ＢＬＥＡＣＨ 被选上的灵魂	ＢＬＥＡＣＨ 选ばれし魂	FTG	S.C.E.I
	破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
	Catan	Catan	ACT	CAPCOM
	饿狼传Breakblow	饿狼传Breakblow	ACT	ESP
	忍道戒	忍道戒	ACT	SPIKE
	儿雷也见参！	儿雷也见参！	ACT	CAPCOM
	★新鬼武者 梦之黎明	新鬼武者 DAWN OF DREAMS	ACT	CAPCOM
	悠远传说	テイルズ オブ レジェンディア	RPG	NAMCO
	★旺达与巨像	ワンダと巨像	ACT	SCEJ

XBOX

日期	中文名	日文名	类型	厂商
6月30日	Conker：Live and Reloaded	コンカー：ライブアンドリローデッド	ACT	MICROSOFT
7月14日	SUDEKI「千年破晓物语	スデキ～千年の破暁の物 ～	ACT	微软
	实况力量棒球12	実况パワフルプロ野球12	SPG	KONAMI
其他	安得里安冠军赛2	アンリアルチャンピオンシップ2	ACT	微软
	★忍者龙剑传·BLACK	NINJA GAIDEN Black	ACT	TECMO
	VR战警3	バーチャコップ3	STG	SEGA
	雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
	Unreal Championship 2	虚幻 锦标赛2	FPS	MICROSOFT
	Kameo:Elements of Power	Kameo:Elements of Power	AVG	MICROSOFT
	奴隶之主	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
	RUNEBRID	RUNEBRID	S·RPG	TAKUYO
	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEA FACTORY
	加奈—妹妹—	加奈—いもうと—	AVG	パンサーソフトウェア
	Fuzion Frenzy	Fuzion Frenzy	ACT	MICROSOFT
	Blood Wake	Blood Wake	RAC	MICROSOFT
	ILLBLEED	イルブリード	AVG	SEGA
	RILICS	レリクス	AVG	Bothtec
	BEAT DOWN	BEAT DOWN	ACT	CAPCOM
	RUNEBRID	RUNEBRID	RPG	TAKUYO
	MASTER SLAVE	MASTER SLAVE	RPG	TAKUYO
	永无大陆物语	ネバーランド・サーガ	FTG	IDEAFACTORY

NGC

日期	中文名	日文名	类型	厂商
6月30日	家园	HOMELAND	RPG	CHUNSOFT
7月14日	实况力量棒球12	実况パワフルプロ野球12	SPG	KONAMI
	Dance Dance Revolution with MARIO	Dance Dance Revolution with MARIO	MUG	KONAMI
7月21日	MARIO运动场·奇迹棒球	スーパーマリオスタジアム ミラクルベースボール	SPG	任天堂
	★马里奥棒球	マリオベースボール	SPG	任天堂
7月28日	ROBOTS	ロボッツ	ACT	MMV
其他	SONIC经典全回顾	ソニック ジェムズコレクション	ACT	SEGA
	口袋妖怪GC	ポケモンGC	RPG	任天堂
	NEVERLAND SAGA	NEVERLAND SAGA	RPG	IDEAFACTORY
	动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
	★赛尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A·RPG	任天堂
	星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂

GBA

日期	中文名	日文名	类型	厂商
6月30日	桃太郎电铁G	桃太郎电铁G	TAB	HUDSON
	敲开天堂之扉	メルヘヴン KNOCKIN'ON HEAVEN'S DOOR	ARPG	KONAMI
7月7日	完美公主5	おしゃれプリンセス5	SLG	culturebrain
	职业麻将[兵]GBA	プロ麻雀[兵]GBA	TAB	culturebrain
	乐高星球大战	レゴスターウォーズ	ACT	TAITO
	Erementar Gerad 封印之歌	エレメンタルジェレイド 封印されし歌	AVG	TOMY
7月14日	忍者茶茶丸·传承记	じゃじゃ丸Jr. 传承记 ジャレコレもあり候	ACT	JARECO
7月21日	死神	BLEACH	ACT	SEGA
其他	超级方块霸王IIX	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	CAPCOM
	索尼克ADVANCE3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA
	TAKO BALL	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	游戏王 DUEL MONSTERS EX3	游戏王 デュエル モンスターズ エキスパート3	ETC	KONAMI
	章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	GBA美术馆4	ゲームボーイギャラリー4	ETC	任天堂
	马里奥网球GBA	マリオテニスGBA	SPT	任天堂
	少年侦探团 红眼の魔人	少年探侦团 红眼の魔人	AVG	SUCCESS
	新我们的太阳 逆袭的SABATA	新ボクらの太阳 逆袭のサバタ	APPG	KONAMI
	马达加斯加	マダガスカル	ACT	BANDAI
	金色的卡修贝尔 THE CARD BATTLE for GBA	金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE for GBA	ACT	BANPRESTO
	EREMENTAR GERAD	エレメンタルジェレイド	ACT	TOMY
	飞龙之拳I·II PLUS	飞龙の拳I·II PLUS 激斗の3本入り	ACT	CULTUREBRAIN
	B传说！战斗进化人 火焰之魂！炎魂	B—伝説！バトルビーダマン ファイヤースピリッツ！炎魂	ACT	ATLUS
	游戏王 DUEL MONSTERS GX	游戏王デュエル モンスターズGX	ETC	KONAMI
	MOTHER3	MOTHER3	RPG	任天堂
	超级火枪英雄	SUPER GUNHEROS	ACT	SEGA
	海贼王 海之梦 BattleEddition	ONEPIECE 海の梦 BattleEddition	FTG	BANDAI

PSP

日期	中文名	日文名	类型	厂商
6月30日	实战帕青哥必胜法！北斗神拳PORTABLE	实战パチスロ必胜法！北斗の拳PORTABLE	SLG	SEGA
	ADVANTURE PLAYER	アドベンチャープレイヤー	AVG	FROMSOFTWARE
	遥远的时空中2	遥かなる时空の中で2	RPG	KOEI
7月7日	姐姐的大事件	スクールランブル 姐さん事件です！	AVG	BANDAI
	明星战士	スターソルジャー	SHG	HUDSON
	战国加农	战国キャノン	SHG	彩京
7月28日	实话怪谈"新耳袋"一章	实话怪谈"新耳袋"一章	AVG	METRO
	巨人之星2	ドラスロット 巨人の星II	ACT	DORASU
8月4日	太鼓达人	太鼓の达人ぽ～たぶる	RAG	NAMCO
其他	★机动战士高达 基连的野望～基恩的系谱	机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系谱	SLG	BANDAI
	炸弹人谜题	ピンボール	PUZ	HUDSON
	★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
	Zooo	Zooo	AVG	SUCCESS
	怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
	NBA Street	NBA Street	SPG	EA
	NFL Street	NFL Street	SPG	EA
	魔界战争	魔界ウォーズ	S·RPG	日本一SOFTWARE
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	山卡MAX PSP	山卡MAX PSP	RAC	ATLUS
	公主王冠PSP	プリンセスPSP クラウン	SLG	ATLUS
	TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
	ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
	幻侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
	虫	虫	SLG	GLOBAL A ENTERTAINMENT
	胜利十一人	WINNING ELEVEN	SPG	KONAMI
	战国CANNON	战国キャノン	STG	彩京
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	实战帕青哥必胜法系列	实战パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCEI
	天地之门	天地の门	A·RPG	SCEI
	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
	随地乐胜！ 帕青哥宣言	どこでも乐胜！ パチスロ宣言	SLG	TECMO
	龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
	天诛 忍大全	天诛 忍大全	ACT	FROMSOFTWARE
	危机核心 最终幻想7(暂定)	クライシスコア－ファイナルファンタジー-VII-(暂定)	ARPG	SQUARE-ENIX
	遥远的时空中2	遥远かなる时空の中で2	SLG	KOEI
	★怪物猎人PSP	モンスターハンター ポータブル	ACT	CAPCOM
	GT4	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCE

NDS

日期	中文名	日文名	类型	厂商
6月30日	ATARI MIX	アタリミックス	ETC	ATARI
	SIMPLE DS系列Vol.1 THE麻将	SIMPLE DSシリーズVol.1 THE麻雀	TAB	D3PUBLISHER
	SIMPLE DSシリーズVol.2 THE Billiards	SIMPLE DSシリーズVol.2 THEビリヤード	TAB	D3PUBLISHER
	SIMPLE DSシリーズVol.3 THE虫鸟王国	SIMPLE DSシリーズVol.3 THE虫とり王国	SLG	D3PUBLISHER
	沥青都市赛车	アスファルト アーバンGT	RAC	TAITO
7月14日	NARUTO RPG2	NARUTO－ナルトーナルトRPG2 千鸟VS螺旋丸	RPG	TOMMY
7月21日	洛克人EXE5 DS	ロックマンエグゼ5 DSツインリーダーズ	RPG	CAPCOM
	★游戏王噩梦终结者	游戏王デュエルモンスターズ ナイトメア トラバドール	TAB	KONAMI
	钢の炼金术师	钢の炼金术师Dual Sympathy	RPG	BANDAI
7月28日	加油！应援团	押忍！斗え！应援团	ACT	任天堂
	PAC, N ROLL	パックンロール	ACT	NAMCO
	ROBOTS	ロボッツ	ACT	MMV
其他	三国志DS	三国志DS	SLG	KOEI
	★恶魔城·苍月十字架	恶魔城ドラキュラ 苍月の十字架	ACT	KONAMI
	涂鸦王国	ラクガキ王国	ETC	TAITO
	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓	AVG	元气
	魔法TOUCH	魔法タッチ	ACT	BANDAI
	Project JSS	Project JSS	AVG	任天堂
	圣剑传说	圣剑传说	A·RPG	SQUARE·ENIX
	福星小子	うる星やつら	AVG	MMV
	Londonian Gothics	Londonian Gothics 迷宫のロリータ	AVG	MEGACYBER
	超级碧奇公主	スーパープリンセスピーチ	ACT	任天堂
	★逆转裁判 复苏的逆转	逆转裁判 苏る逆转	AVG	CAPCOM
	冒险王比特 BUSTERS LORD	冒险王ビイト バスターズロード	RPG	BANDAI
	天外魔境2	天外魔境2	RPG	HUDSON

精彩礼品派送计划急展开！合计100名

参加方法

9.8 最速时间购买电软 ▶ 填写当期回函卡 ▶ 在截止期前寄出 ▶ 就有可能领取幸运奖品

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为一百名幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

本期抽奖活动截至时间
8月1日
（以当地邮戳为准）

A 原版真三国无双3手办
（随机获取任意一款）



2名

B 精美动漫钥匙扣
35名



（随机获取任意一款）

C 网球王子夏日休闲帽
2名



D 死神魂玩偶



1名

E 日本原版高达
2名

（随机获取任意一款）



F 火影白色束口袋
20名



G 哈罗奇趣手机链
（随机获取任意一款）

6名



H 高达SEED手机来电闪
（随机获取任意一款）

5名



I 钢炼小方巾
（随机获取任意一款）



3名

J KERORO 军曹零钱包
5名



K 眩彩直尺书签
15名

（随机获取任意一款）



L 火影铅笔
4名



160期中奖者名单

中奖啦

◆A类 原版暗黑手办
云南省 罗 京　　北京市 兰 篪
福建省 林新春

◆B类 原版魔兽种族帽
广东省 孙皓楠　　四川省 王南平
辽宁省 于玺来　　河北省 杨 喜

◆D类 高达SEED笔袋
新 疆 李 源　　云南省 彭安平

◆E类 死亡笔记项链
浙江省 管敏敏　　福建省 陈语多
甘肃省 王政清　　广东省 李坚辉
上海市 黄晓捷　　浙江省 魏东源
辽宁省 孟祥文　　辽宁省 恒 星
福建省 苏 帆　　上海市 王 晶

◆H类 原版高达
北京市 李 山　　新 疆 周 森

◆I类 EVA T恤
广东省 黄哲麟　　北京市 国 舰
湖北省 韩 帅

◆J类 火影卷轴笔袋
广东省 曾嘉晖　　广西省 卢柯全
江苏省 吴布恩　　辽宁省 贝 西
安徽省 俞 灏

其他奖项未能一一列出，敬请谅解。



国际漫画大师，红透台湾的美少女漫画天后
作品已授权德、英、西、意、美等多国语言
美冈堂 次世代传媒 GAME.CN 联合推出
台湾尖端出版社授权大陆简体版
林青慧的漫画教室
Selena`s Comic School
定价:30元
赠 梦幻恋天使便签本
不用等，马上就可以买到！
7月1日 全国上市！
Selena`s Comic School
让你第一次画漫画就上手！！
青慧老师教你漫画成长的秘诀
7月下旬全国上市
现已接受邮购预定！
全二册
Flower Ring
花纤
●雨盼自幼丧父，却在姻缘际会下，得以和世子昀搴相互许婚，并寄住在王府“采花居”中。因龙凤玉璜结缘的雨盼和昀搴，两人之间的感情与日俱增，然而，被雨盼出众的风采所吸引的并不只是昀搴一个人，连当朝最有权利的九皇子都为雨盼所着迷，甚至不惜横刀夺爱……
定价:15元
(一套两册)
赠 《花纤》精美书签一套
全二册
Doughnuts The Candy Can
糖罐里的甜甜圈
●从小习惯都市生活的上官芷，在她生日的那天，收到了一个最烂的生日礼物……在无家可归的状况下，小芷依照父母的指示，来到了偏僻的台影市，在那里展开了新的生活。没想到，她却遇上了帅气，但个性却很拽的君磊……一场活泼有趣的校园浪漫史即将展开！
定价:15元
(一套两册)
赠 《糖罐里的甜甜圈》精美书签一套
邮购有好礼！
凡邮购林青慧漫画教室或漫画图书均可获赠林青慧原版《花纤》大幅海报一张
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取 邮购请注明所选书目简称：“漫画教室”、“花纤”、“甜甜圈”


过瘾影像
精彩飞扬
40分钟
电子天下
掌机迷
POCKET GAMER
POKéMON
FAMICOM WARS DS
ファミコンウォーズ ディーエス
口袋&高战DS
32页
大开本
研究别册
激爽定价
9.8RMB
炎炎夏日 清爽上市
收录今年暑假你最期待的游戏攻略
释放夏日游戏最冰爽的精彩人生
锁定 全国上市
7月12日
奖 索尼PSP
奖 GBASP
任天堂NDS 奖
动漫好礼 奖
《电子天下·掌机迷》总37期
424件心动大奖
掌机迷庆两周年
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取